Podpowiedzi do: The Phantom Menace · Corsairs · Civilization Call to Power

NASTĘPNY PLUS po wakacjach



Nr 07/99 (19)
Lipiec/
Sierpień
1999

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Instrukcja:

Wacki

Solucje:

Star Wars: The Phantom Menace

X-Wing Alliance cz. 2

Poradniki:

Big Race USA

Corsairs

Civilization: Call to Power

Roller Coaster Tycoon

Championship Manager 3

Need for Speed ™: High Stakes

Starsiege

Poradnik Hackera

Wytrychy

Budka Suflera

Tipsy



Wakacje przyszły!

I to nawet już jakiś czas temu, ale nie zmienia to faktu, że obecnie co niektórzy mają bardzo dużo wolnego czasu... A ponieważ czas taki najlepiej spędzać na tak zwanym łonie natury więc i my się na małą wycieczkę tamże udajemy. Oznacza to wprawdzie, iż następny numer Plusa ukaże się dopiero pod koniec sierpnia, ale ponieważ na wakacje udają się również producenci gier, więc nie musicie się obawiać, że jakiś ważny tytuł zostanie przez to przeoczony. Co to, to nie! Oszczędzimy za to wam (i sobie) wątpliwej przyjemności zajęcia się tytułami z niższych półek, którymi trzeba byłoby przecież zapchać miejsce po hitach...

To jednak dopiero za dwa miesiące, a teraz powinniśmy mieć lipiec (dokładniej - koniec czerwca) i zająć się sprawami bieżącymi. Na początek przypominam o zamieszczonej w poprzednim numerze ankiecie - jeśli coś się wam nie podoba, coś chcielibyście w Plusie zmienić, jej wypełnienie jest najlepszym na to sposobem.

Poza tym znaleźliśmy wreszcie miejsce na publikację wszystkich waszych tekstów, nawet tych nie spełniających norm świeżości: to co nie ukaże się w druku na papierze będziemy umieszczali na naszej stronie w Internecie (www.silvershark.com.pl/plus). Planujemy zresztą jeszcze jedno: wprowadzenie nieregularnego działu z rzeczami starszymi (na przykład z tak ostatnio popularnym, sądząc z listów, Dungeon Keeperem), ale jego pojawienie się zależy od waszego odzewu.

Na koniec jeszcze jedna uwaga odnośnie Budki Suflera. W tym numerze, ze względu na rozpisanie się Draco, została ona nieco zmniejszona, ale jest to zabieg jednorazowy (przynajmniej dla Budki) i w następnym numerze powróci ona do swojego dawnego kształtu - a najprawdopodobniej dostanie jeszcze jedną stronę gratis jako zadośćuczynienie (choć na pewno nie kosztem działu prowadzonego przez Draco!).

Naczelny (bo Tim już, niestety, leniuchuje...)

PS. Przypominam o adresie e-mailowym: aplus@silvershark.com.pl, który gwarantuje znacznie szybsze otrzymanie odpowiedzi!

Zawartość numeru

W NASTĘPNYM NUMERZE:

W następnym numerze czeka na was między innymi poradnik do **Jagged Alliance 2 PL**, solucje do **Aliens vs. Predator** i **Corsairs** oraz oczywiście stała dawka Poradnika Hackera, Wytrychów, Tipsów i Budki Suflera.

Action PLUS

e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 19
Lipiec/Sierpień '99

REDAKCJA

Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0601 799592

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

© Lucasfilm Ltd. & TM. All right reserved.

Producent: Lucas Arts
WWW: www.lucasarts.com
Wymagania: P166, 32MB RAM, Win95/98, 4MB PCI/Direct 3D

Star Wars Racer

Star Wars Racer to jeden z kolejnych produktów bazujących na pierwszej części Sagi Star Wars - Phantom Menace. Produkt ten wypuszczony został w tym roku przez LucasArts i już trafia na sklepowe półki. Kilka słów o programie. Gra charakteryzuje się doskonale dopracowaną grafiką i animacją pracującą pod 3D FX oraz wyśmienitą ścieżką dźwiękową autorstwa samego Johna Williamsa. Jest to ta sama ścieżka dźwiękowa, którą usłyszymy w pierwszej części Gwiezdnej Sagi (już niebawem, bo we wrześniu, we wszystkich kinach w Polsce). Star Wars Racer to klasyczne wyścigi 3D, w których mamy do dyspozycji pojazdy przypominające swoją budową klasyczne rydwany; jednak w tym wypadku żywe konie zastąpiono odrzutowymi silnikami i dokonano kilku innych przeróbek, osiągając zadziwiający i fascynujący zarazem efekt połączenia klasyki z nowoczesną technologią - doskonały moim zdaniem pomysł. Pojazdy te charakteryzują się możliwością osiągania naprawdę dużych prędkości i posiadają doskonałe możliwości manewrowe (oczywiście jeśli zdołamy je opanować, co znowu nie jest takie trudne - o co już zadbali twórcy). Gra ma bardzo dobrze wyważony środek trudności, co sprawia, że gra się naprawdę miło. Wrażenia z gry są bardzo pozytywne, bowiem twórcom udało się osiągnąć wprost niesamowity efekt wrażenia szybkości, a ponadto gracz odwiedza aż osiem różnych światów, gdzie będzie miał okazję ścigać się na bardzo różnie zaprojektowanych torach i dowieść swoich umiejętności. Za zarobione na zwycięstwach pieniądze można (a nawet trzeba) nabyć części do pojazdu, które podniosą jego osiągi na torze - co z kolei ułatwi nam sięgnięcie po kolejne laury zwycięstwa oraz tak bardzo potrzebne finanse na modernizację sprzętu. Do wyboru mamy ponad kilkadziesiąt pojazdów (postaci) i wraz z nimi odwiedzimy prawie tyleż samo różnych tras - naprawdę bardzo różnorodnych. Gra gwarantuje dobrą zabawę nie tylko miłośnikom Gwiezdnej Sagi, ale i również wszystkim tym, którzy lubią dobre wyścigi. Gorąco polecam.

Mr Jedi





Producent: Lucas Arts
WWW: www.lucasarts.com
Wymagania: win 95/98, P200, 32Mb RAM, SVGA, 4Mb

Star Wars Episode I: The Phantom Menace

Mimo iż jeszcze nie u nas, to jednak pierwszy epizod Gwiezdnych Wojen już się na ekranach kin pojawił. Nie tylko zresztą tam, gdyż i posiadacze pecetów tudzież konsol mogą na swych maszynach przeżyć przynajmniej część z przygód mających miejsce na ekranie (i to bez konieczności ruszania się z kraju). Wszystko to za sprawą dwóch gier osadzonych w świecie Mrocznego Widma: wyścigów i przygodówki, z których tutaj zajmiemy się przypadkiem drugim.
Jak sugeruje jej tytuł (identyczny z tytułem filmu), jest to gra bardzo dokładnie śledząca akcję mającą miejsce na wielkim ekranie. Oznacza to, że jak na talerzu dostajemy całą fabułę filmu, co przy nadal odległej rodzimej premierze pierwowzoru może wpłynąć ujemnie na późniejsze wrażenia z jego oglądania. Jest to oczywiście osobista sprawa każdego z graczy, ale warto o możliwych konsekwencjach wiedzieć wcześniej - stąd też i ostrzeżenie.
Sama gra to praktycznie czysta zręcznościówka z walką na miecze świetlne w roli głównej okraszona kilkoma miejscami, gdzie broń można schować, by nieco pokonwersować, czy poszukać przejścia do dalszej części etapu. Nie wymaga się jednak od naszych szarych komórek zbyt wiele, tak więc jedynymi poważniejszymi wyzwaniami są problemy z takim rozwaleniem wroga, by zbytnio nas przy tym nie pokieryszowano.
Pomocą w tej części gry służą nam, prócz miecza świetlnego, także najróżniejsze blastery uzupełnione kilkoma rodzajami broni miotanej. Nie mniejszą rolę odgrywa również odpowiednie wykorzystanie Mocy - w końcu dwie z czterech postaci to rycerze Jedi! Przy jej pomocy można odrzucać przeciwników, wpływać na wynik niektórych rozmów (miało być o walce, a skoro jest też i o mocy...), czy odbijać strzały wrogów - oczywiście jedynie dzierżąc w rękach miecz świetlny.
Zmagania przedstawione zostały przy pomocy dość prostej, choć widowiskowej, grafiki 3D (akcelerator niezbędny). Nie może się ona równać z takimi Unrealami, ale w żadnym wypadku nie jest słaba - poszczególne lokacje, zwłaszcza te bardziej zaludnione, sprawiają bardzo pozytywne wrażenia. Zresztą w ferworze walki nie za bardzo jest kiedy te widoki podziwiać - latające wszędzie różnokolorowe świetlne smugi skutecznie odrywają od rzeczy mniej istotnych. A czego, jak czego, ale dynamizmu w tej grze na pewno nie brakuje.
Reasumując: The Phantom Menace nie jest może jakimś tam milowym kamieniem, ale jako zręcznościówka w 3D z widokiem z trzeciej osoby stoi bardzo wysoko. I to nawet jeśli ktoś Gwiezdnych Wojen nie lubi! Dla fanów jest to natomiast pozycja praktycznie obowiązkowa, chociaż nie najgorszym pomysłem byłoby chyba poczekanie z jej ukończeniem do września, kiedy to nie będzie już w stanie wpłynąć na przyjemność płynącą z obejrzenia pierwszego epizodu. Jest ona bowiem, że się powtórzę, jednym wielkim spoilerem, a nie wszystkim takie może odpowiadać.

Allor


© Lucasfilm Ltd & TM. All rights reserved



Producent: Sports Interactive/Eidos
WWW: http://www.champman.net/
Wymagania: P133, 16 RAM, CDx2, WIN 95/98

Championship Manager 3

Dla wielbicieli piłkarskich menadżerów bez wątpienia nadszedł czas na spełnienie swoich marzeń i snów. Wreszcie mogą wczuć się idealnie w rolę szefa klubu piłkarskiego. Nie jest to dla mnie jakimś wielkim zaskoczeniem, bowiem już poprzednie części CM były najlepszymi symulacjami fachu menadżerskiego, ale to co otrzymaliśmy aktualnie od braci Collyer przeszło moje wszelkie oczekiwania. Spodziewałem się czegoś wielkiego, a otrzymałem grę wprost nieprawdopodobnie realistyczną. CM 3 perfekcyjnie ukazuje funkcjonowanie klubu piłkarskiego. Zarówno od strony typowo trenerskiej, jak i organizacyjnej. W porównaniu do poprzednika (CM 97/97) położono zwłaszcza szczególny nacisk na trening piłkarzy, a to jak być może pamiętacie było dość istotną bolączką. A tak prawdę powiedziawszy to zwyczajnie właśnie tego brakowało w CM 97/98. Bracia Collyer położyli również duży nacisk na opcje taktyczne, dzięki czemu CM 3 nie ogranicza się tak jak inne menadżery do wybrania ustawienia i rozpoczęcia meczu. O nie! W CM 3 nie ma takiej łatwizny. Tutaj musisz spędzić wiele godzin przed monitorem żmudnie wymyślając taktykę i wszelkie ustawienia. Z zadań organizacyjnych uwagę przykuwają doskonale odwzorowane



prawa transferowe. Okazuje się, że piłkarz to też człowiek i potrafi odpowiednio targować się o swoje zdrowie oraz zna swoją wartość. Nie wspomnę nawet o "prawie Bosmana", czyli o tym iż każdy piłkarz po zakończeniu kontraktu jest wolny i może sam wybrać klub w którego barwach będzie występował. Co jeszcze? Bardzo wiele. Cała gra to tysiące drobnych szczegółów dotyczących funkcjonowania maszynki do pieniędzy jaką bezapelacyjnie jest football. W skrócie: aż piętnaście lig do wyboru (m.in. hiszpańska, angielska, argentyńska, włoska etc.), super aktualne składy, statystyki odzwierciedlające poziom umiejętności prawdziwych piłkarzy, niesamowicie przyjacielski i sympatyczny w obsłudze interfejs oraz cudownie ładna (jak na menadżera) szata graficzna. Wszystko to składa się na grę o jakiej dotąd tacy maniacy jak ja mogli tylko śnić. Grając w CM 3 bardzo szybko zżyłem się z prowadzonym klubem i całym sercem teraz mu dopinguję. Taki jest produkt Sports Interactive, prawdziwy aż do bólu. I chwała za to autorom. Jedynym chyba mankamentem CM 3 jest czas jaki on pochłania. Kiedy się siądzie, aby rozegrać jeden meczyk to kolejne dwa dni mamy z głowy. Zapomnicie w tym momencie o cały świecie... Nie będę nawet Was namawiał do kupna CM 3. Wy to MUSICIE MIEĆ!!!

ELD



Producent: Acclaim
WWW: http://www.acclaim.net
Wymagania: P200, 32 RAM, WIN 95/98, 3Dfx, karta muzyczna, Direct X 6.0

Machines

Graliście może w Wargasm? Podobało Wam się? A może czujecie pewien niedosyt? To zresztą nieważne, bowiem jeżeli należycie do zwolenników bądź przeciwników Wargasm to i tak musicie zagrać w Machines. Ta gra spodoba Wam się na pewno bardziej niż Wargasm. I to co najmniej z kilku istotnych powodów.

Machines posiada przede wszystkim pasjonującą fabułę. Prawdą jest, że w pewien sposób nawiązuje ona do powieści Stanisława Lema pt. "Niezwyciężony", ale to chyba tylko czysty przypadek. Akcja Machine przenosi nas w XXII wiek gdzieś daleko w kosmos. Ziemia staje się w owym czasie tak przeludniona, że sprawą oczywistą staje się konieczność zasiedlenia i eksploracji innych planet. Tak też się dzieje. Na niezamieszkałe planety wysyła się transporty zaprogramowanych robotów,



których zadaniem jest przygotowanie terenów pod zamieszkanie przez ludzi oraz wydobywanie bogactw naturalnych. Roboty spokojnie wykonują powierzone im zadania, a tymczasem na Ziemi dochodzi w wyniku wojny do zagłady ludzkości. To jednak nie przeszkadza teraz już osamotnionym robotom dokonywać eksploracji. I tylko czasami dochodzi pomiędzy nimi do konfliktów zbrojnych.

Tak samo ciekawie jak fabuła przedstawia się koncepcja Machines. Jest to bardzo udane połączenie RTS z FPP. Obydwa te gatunki potraktowano starannie i w zasadzie można grać w Machines jako w RTSa, jak i klasyczne FPP. Wybór należy tylko do Ciebie, chociaż ja sugeruję granie pośrednie, czyli budowanie jednostek



oraz budynków i eksplorację w trybie RTS, a walkę w FPP. Tym bardziej, że jest co budować w Machines. Nie jest to może jakiś nowatorski RTS, ale posiada wszystkie cechy pierwszoligowych RTSów i fani powinni być usatysfakcjonowani. Autorzy dorzucili bowiem kilka własnych, świeżych pomysłów. Tryb FPP nie można raczej porównać do klasyki pokroju Quake czy Unreal (brakuje zdecydowanie shooterowego klimatu), ale jest mimo to solidny.

Rewelacyjnie prezentuje się Machines od strony graficznej. Mnie osobiście oszołomiła grafa i to zauroczyła na dobre. Gdzie się nie spojrzy to widać, zakręcony, futurystyczny wygląd budynków, jednostek oraz całego otoczenia. No i te powalające na glebę wybuchy... Choćbym nie wiem jak się męczył to i tak nie znajdziesz w tym wszystkim nawet malutkiego pikselka. Graficy Machines spisali się na medal.

Od tego raju dla oczu nie odstaje sfera muzyczna. Wspaniałe, futurystyczne dźwięki działają bezpośrednio na naszą wyobraźnię budując klimat tej zagubionej planety. Dochodzą do tego odgłosy typowe dla pracujących maszyn i komputerowe speeche.

Machines z pewnością stanie się głośnym przebojem. Ma ku temu wszelkie predyspozycje. Fabuła, klimat, grafika, dźwięk... i koncepcję. To powinno wystarczyć, aby każdy gracz sięgnął po ten tytuł i spędził przy nim kilkanaście bezsennych nocy. Sam to przeżyłem i polecam.

ELD

Producent: id Software
WWW: www.idsoftware.com
Wymagania: P266, 32Mb RAM, Akcelerator 3D



Quake 3 Arena Test

McDrive:

W końcu stało się - po długim oczekiwaniu pojawiła się wreszcie pierwsza zajawka przyszłych arenowych emocji. Przy okazji premiery Testu wystawiono zresztą windowsiarzy na wielką próbę, gdyż wersja ta ujrzała światło dzienne jako ostatnia: po makówkowej i linuxowej. Ale warto było czekać - mimo iż jest to tylko test (czyli nawet nie demo!), mimo iż zawiera jedynie dwie plansze i że można w niego grać jedynie po sieci... po prostu wpadł on do redakcji i zastąpił wszelkie wcześniejsze sposoby na sieciowe spędzanie czasu.

U podstaw tego leży oczywiście nie tyle nasze przywiązanie do wspólnego oglądania widoków, słuchania dźwięków tudzież wpatrywania się w animację postaci - najważniejsza jest przecież akcja, a pod tym względem Q3, nawet w obecnej, bardzo jeszcze przecież roboczej, formie jest, przynajmniej dla nas (bo pod tym stwierdzeniem podpisują się wszyscy nie stroniący od takich form rozrywki redaktorzy) po prostu najlepszy. I to mimo faktu, iż jedyne w co można się na nim pobawić, to Mecz Śmierci, czyli najprymitywniejsza forma zaliczania kolejnych fragów, jaką tylko można sobie wyobrazić...
Ponieważ jednak wypowiedzi o samej grywalności znajdziecie poniżej, więc w części głównej powiem co nieco o stronie graficzno-dźwiękowo-broniowej. Nie należy oczywiście zapominać, że wszelkie tyczą się wersji testowej i na dobrą sprawę mogą się mieć do finalnego Q3 po prostu nijak. Ponieważ na razie mamy jednak jedynie to co mamy, więc po kolei.
Grafika, jaka jest, każdy widzi, przynajmniej powinien na screenach. Prezentuje się nie najgorzej, w dodatku wykorzystuje duże tekstury i 32bitowy kolor - jest po prostu na co popatrzeć. Wprawdzie nie za bardzo jest kiedy, ale tło zmagań prezentuje się niemal idealnie (choć prawdę powiedziawszy Unreal nadal wygląda lepiej...)
Dźwięków wprawdzie już nie słyszycie, ale i też właściwie, poza tym że są, niewiele można o nich powiedzieć. W tej materii ciężko zresztą wymyślić coś zupełnie nowego, a skoro muzyki brak, więc słuchawki służą na dobrą sprawę jedynie do szybkiej identyfikacji miejsca pobytu wroga.
Gdy zostanie już zlokalizowany zaczyna się część najprzyjemniejsza, czyli związana z przenoszonym uzbrojeniem. Stanowi ono niezły przegląd wcześniejszych produkcji id, gdyż oprócz takiego Railguna z Q2 znajdziemy także i Plasma Gun z Doomów. Broni ma być w wersji pełnej dziesięć, liczbą oszołamiającą może i nie jest, ale przecież i tak w praktyce korzysta się jedynie z rakietnicy i Railguna...
Na koniec jeszcze o planszach. Jak wspomniałem dostępne są dwie: jedna to coś a'la zamczysko, pokazujące zdolności engine'u w zakresie grafiki oraz druga (nasz ulubiona zresztą), będąca połączeniem kilku prostych platform i jumppadów nastawiona na samą walkę bez zbędnych fajerwerków. Co najważniejsze bez problemu można się na niej ganiać i w trzy osoby, co w przypadku zamku nie ma raczej sensu...
I właśnie te platformy pokazują, co jest w Arenie najważniejsze: adrenalina. Nie fajerwerki dźwiękowe, nie śliczna grafika, nie tysiące broni, a właśnie buzująca w żyłach adrenalina. A pod tym względem gra nie ma sobie równych już teraz, mimo iż jest to przecież dopiero test...

Firewall:

Quake]I[Arena... A cóż ja mogę o tym powiedzieć? Przecież jeszcze w to dobrze nie pograliśmy - tych kilkanaście godzin i kilkaset fragów na drugiej testowej... No dobra, koniec ściemy - giera jest kewl! Oczywiście nie w całości - osobiście irytuje mnie zwłaszcza efekt, czy raczej jego brak działania plasma guna (kanałami go!) i kompletnie nieefektywny karabin maszynowy, ale już walka na rakiety...! Miód! Co prawda niektórzy krzywią się na dym ciągnący się za rakietą (że niby nic nie widać), ale przecież nikt nie każe im strzelać seriami! Walcie jak ja - jeden strzał, jeden frag ;)) Poza tym nieskrępowana wolność ruchu (w górę, w górę! - jumppady rulez!), animacja postaci, płynność rozgrywki sieciowej... Słowem: jeśli w teście jest taka młóca jak jest - to co będzie jak wyjdzie wersja demo (więcej wszystkiego) a później i pełna?! Ja w każdym razie czekam z niecierpliwością!

Kuntakinte:

Cóż, obie areny, które dostaliśmy w teście, nie muszą być dosłownym odzwierciedleniem Q3 w finalnej wersji. Trudno dyskutować o oprawie graficznej, czy analizować w tej chwili rodzaje broni. Najistotniejsza jest grywalność, i tej, nawet w wersji testowej, jest aż w nadmiarze. Jeżeli widzę, że gros osób z "kółka redakcyjnego" drze się na całe gardło i wychyla się na fotelach, jakby znajdowali się na morzu podczas sztormu (a to tylko 10minutowa sesja Q3) to ja naprawdę nie mam zastrzeżeń:). Co prawda zirytowało mnie trochę, że można dostać w zadek własną rakietką, a shotgun wygląda jak lufa urwana z T 34, jednak w tej chwili, to jedynie niewielkie chmurki na jasnym niebie:) Pozostaje więc zacierać rączki i skreślać kolejne, długie dni do premiery...













producent: Seven Stars
platforma: PC

Wacki

Instalacja programu:

Aby zainstalować program, uruchom komputer z Win95. Włóż do CD ROM-u płytkę z grą. Jeśli masz ustawiony CD ROM w tryb autostartu, po krótkiej chwili powinno pojawić się okienko z pytaniem, czy chcesz uruchomić instalację gry. Naciśnij przycisk TAK, wówczas uruchomi się instalacja programu. Jeśli natomiast nie masz ustawionego autostartu, odnajdź na pulpicie Windows-ów ikonkę "MÓJ KOMPUTER" (w wersji angielskiej "MY COMPUTER"). Po dwukrotnym naciśnięciu na niej pojawi się otwarty folder, w którym będzie widać m.in. ikonę symbolizującą napęd CD ROM w Twoim komputerze. Jeśli w napędzie CD znajduje się płytka z naszym programem, zamiast standardowej ikonki CD ROM-u powinna być widoczna ikona gry. W takim przypadku wystarczy dwukrotnie nacisnąć na tej ikonce, aby uruchomiła się instalacja programu. Oprócz samej instalacji programu dostępne są też inne opcje, np. bezpośrednia instalacja systemu DirectX 5 lub zainstalowanie dema programu "Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów". Aby wybrać którąś z nich, pokaż wskaźnikiem myszki ikonkę z Kajkiem i naciśnij PRAWY przycisk myszki. Pojawi się menu, w którym możesz wybrać żądaną opcję.

Jeśli natomiast płytka z grą jest obecna w napędzie CD ROM, ale nie widać ikonki gry, wówczas wybierz z menu foldera opcje "WIDOK" (ang: "VIEW"), a następnie "ODŚWIEŻ" (ang. "REFRESH"). Wówczas powinna pojawić się ikonka gry i będziesz mógł skorzystać z wymienionych wyżej możliwości. Program instalujący sam poprowadzi Cię przez cały proces instalacji. Przy wyborze wersji instalacji zwróć uwagę na to, że im więcej danych zainstalujesz na dysku twardym, tym sprawniej program będzie funkcjonował. Jeśli jednak masz komputer Pentium 200, 16MB RAM i CD ROM 24x lub lepszy, nawet wersja minimalna będzie funkcjonowała bardzo sprawnie.

UWAGA:
W celu prawidłowej pracy programu, Twój komputer musi mieć zainstalowaną obsługę DirectX wersja 5.0 (lub lepsza). Jeśli nie masz zainstalowanego tego programu, lub masz zainstalowaną starszą wersję, program instalacyjny za Twoją zgodą zainstaluje DirectX 5.0.

Uruchomienie programu:

Jeśli masz ustawiony CD ROM w tryb autostartu po włożeniu płytki z grą, po chwili pojawi się okienko z pytaniem, czy chcesz uruchomić grę. Naciśnij przycisk TAK.

W przeciwnym wypadku, jeśli w trakcie instalacji programu nie zmieniałeś zawartych w niej danych (tzn. nazw katalogów itp.), to po uruchomieniu Windows 95 wciśnij przycisk START na dolnej belce, następnie wybierz menu PROGRAMY, a w nim menu SEVEN STARS. Tutaj uruchom program WACKI.

UWAGA:
Przed uruchomieniem gry wyłącz wszystkie programy obsługujące odtwarzacz CD (np. FlexCD, QuickCD, CD Player, Odtwarzacz CD i inne).

Usunięcie programu:

Uruchom program DEINSTAL.EXE znajdujący się na płytce z programem. Program ten sam poprowadzi Cię przez cały proces usuwania programu i jego danych. Dla początkujących: Aby uruchomić program deinstalujący, włącz komputer i poczekaj na uruchomienie się systemu Windows 95. Następnie w menu START u dołu ekranu wybierz opcję URUCHOM. Pojawi się okienko, w którym należy wpisać nazwę programu instalacyjnego: X:\DEINSTAL.EXE, gdzie X: to nazwa napędu CD ROM w Twoim komputerze. Program deinstalujący sam poprowadzi Cię przez cały proces usuwania programu i jego danych.

UWAGI:
Program usuwający grę nie usuwa systemu DirectX 5.0. Pozostanie on w Twoim komputerze do wykorzystania przy innych programach.

W trakcie deinstalacji zostanie usunięty katalog z programem oraz wszystkie zawarte w nim pliki.

Posługiwanie się programem:
Po uruchomieniu programu pojawia się film będący wstępem do gry. Jeśli nie chcesz oglądać go do końca, naciśnij prawy przycisk myszki.

Menu główne gry:

umożliwia wybór kilku operacji. Wystarczy nacisnąć lewy przycisk myszki, gdy jej wskaźnik znajdzie się nad odpowiednią ikonką. Ikonki uruchamiają następujące opcje:

 - uruchomienie gry od początku

 - wczytanie zapisanego uprzednio stanu gry

 - obejrzenie wstępu do gry

 - obejrzenie informacji o twórcach programu

 - wyjście z programu

Standardowe ikony:

Pojawiają się one w różnych miejscach w programie. Oznaczają zawsze:

 - anulowanie wykonywanej operacji

 - akceptacja wykonywanej operacji

Po uruchomieniu gry od początku pojawi się pierwsza lokacja, na której będą obecni bohaterowie naszej przygody. Ekran gry podzielony jest na następujące części:

Ekran gry

Tutaj poruszają się nasi bohaterowie. Aby przemieścić postać w wybrane miejsce, należy po prostu wskazać je wskaźnikiem myszki i nacisnąć jej lewy przycisk. Podobnie jeśli chcemy wziąć jakiś przedmiot lub wykorzystać jakiś posiadany już przedmiot na jakimś obiekcie na ekranie.

Dla ułatwienia stosowane są cztery różne kursory:

Ołówek

Standardowy kursor. W momencie gdy znajdzie się nad obiektem, z którym można coś zrobić, zaczyna migać, błyskać i w ogóle zwracać na siebie uwagę. Niektóre obiekty mają kilka aktywnych punktów, np. w przypadku "malucha" aktywny jest cały maluch bądź sama jego klamka - obie strefy wykorzystane mogą być do wykonania różnych czynności.

Magnes

Pojawia się, gdy jakiś przedmiot można wziąć z kieszeni lub gdy trzymamy jakiś przedmiot. Jeśli chcemy użyć trzymany przedmiot na jakiejś lokacji, należy tak ustawić magnes z przedmiotem, aby błyskał.

Drzwi

Taki kształt kursora oznacza możliwość wyjścia z aktualnej lokacji i przejścia do następnej.

Kaseta

Z kolei taki kursor oznacza, że nie można przerwać aktualnie wykonywanej (pokazywanej) czynności i należy z dalszymi działaniami zaczekać na koniec prezentowanej animacji.

Panel

Znajduje się w dolnej części ekranu. Najważniejszymi jego składnikami są:

Fotografie bohaterów

Tej części ukryty jest jeden pożyteczny przedmiot, a mianowicie okulary Franca.

Przycisk OPCJE

Uruchamia okienko z różnymi przydatnymi opcjami (opis w dalszej części instrukcji).

Kieszeń

Znajdują się tutaj przedmioty zebrane przez bohaterów. Aby umieścić przedmiot w kieszeni, wystarczy go po prostu wziąć z ekranu. Aby wyjąć przedmiot z kieszeni, należy po prostu nacisnąć lewy przycisk myszki, gdy jej kursor znajdzie się nad wybranym przedmiotem. Możliwe jest również działanie na przedmiotach znajdujących się w kieszeni. Przykładowo: Aby uzyskać pełne koło, należy użyć nadmuchaną dętkę wziętą z kieszeni na oponie znajdującej się również w kieszeni. Ponieważ widoczny jest jedynie fragment kieszeni, jej zawartość można przesuwać korzystając z odpowiednich

przycisków z prawej strony panelu.

Wczytanie zapisanego uprzednio stanu gry

Pojawi się okno, w którym widoczne będą m.in. prostokątne pola z nazwami zapisanych lokacji oraz małe pole z podglądem lokacji. Wskazując myszką kolejne nazwy, można obejrzeć podgląd zapisanej lokacji. Jeśli chcesz którąś wczytać, naciśnij na odpowiednią nazwę i następnie naciśnij na polu z podglądem lokacji. Gra uruchomi się od miejsca, które wczytałeś.

Opcje w grze

wywoływane są odpowiednim przyciskiem opisanym w podrozdziale PANEL. Po jego wciśnięciu pojawi się okno zawierające następujące przyciski:

- ustawianie parametrów grafiki
- ustawianie parametrów dźwięku
- zapisanie stanu gry
- odczyt stanu gry
- zakończenie gry

Ustawianie parametrów grafiki

Wybór tej opcji otwiera kolejne okno. Znajdujące się tu przyciski umożliwiają:

- wyłączenie lub włączenie animowanych przejść między lokacjami
- zmianę jakości grafiki

Zmiana jakości grafiki na gorszą spowoduje, że postacie bohaterów będą wyglądały nieco gorzej, nie będzie działał efekt oświetlenia oraz efekt pojawiania się okien opcji i innych. Wskazane jest włączenie gorszej jakości grafiki dla posiadaczy wolniejszych komputerów.

Ustawianie parametrów dźwięku

Kolejne przyciski umożliwiają:

- wyłączenie/włączenie dźwięku w całej grze
- zmianę częstotliwości odtwarzania dźwięku (dla posiadaczy słabszych komputerów wskazana niższa częstotliwość odtwarzania)
- zamiana kanałów (dla dźwięku stereofonicznego)
- wyłączenie/włączenie komentarzy bohaterów
- przełączenie jakości dźwięku na mono/stereo (dla posiadaczy słabszych komputerów wskazana jakość mono)

Zapisanie stanu gry

Pojawi się okno, w którym widoczne będą m.in. prostokątne pola dla nazw zapisywanych lokacji oraz małe pole z podglądem lokacji. Wskaż myszką wybrane pole nazwy i naciśnij jej lewy przycisk. Będziesz mógł wpisać nazwę. Po naciśnięciu klawisza Enter potwierdź chęć zapisania stanu gry, naciskając na obrazek z podglądem lokacji.

Zasady gry

Są proste jak kij od miotły. Cała zabawa, jak to w przygodówkach, polega na odnajdywaniu na poszczególnych planszach różnorakich przedmiotów i następnie na ich umiejętnym używaniu. Niektóre czynności mogą wykonać obaj bohaterowie, inne z kolei - tylko jeden z nich. Znowu przy niektórych bohaterowie muszą współdziałać ze sobą. Oto przykłady takich czynności, stanowiące jednocześnie pomoc w wykonaniu pierwszych kroków w grze:
Przy kiosku w koszu na śmieci znajduje się banan. Franc nie chce mieć z nim nic wspólnego (z zasady nie grzebie w śmietnikach...), natomiast Edek chętnie go weźmie. Następnie zje go i wyrzuci skórkę po bananie. Z kolei Edek nie będzie zainteresowany skórką, bo nie ma w niej nic do zjedzenia... Natomiast podniesie ją Franc, bo a nóż widelec do czegoś się przyda... Bohaterowie współdziałają w mało zbożnym dziele kradzieży lalki z kiosku. Normalnie nie można jej zabrać, bo broni jej personel kiosku. Aby zneutralizować panią w okienku, Edek musi wręczyć jej kwiatek. Wówczas pani rozpływa się w uczuciach do Edka, a Franc w tym czasie może podebrać lalkę.

Aby wybrać postać, którą będziemy chcieli wykonać jakieś zadanie, należy nacisnąć prawy przycisk myszki lub nacisnąć spację, lub też "nacisnąć" wybraną postać. Aktualnie aktywna postać zaznaczona jest ramką na panelu.

Błędne decyzje gracza

W naszej grze, podobnie jak w życiu, można podejmować nie tylko właściwe decyzje. W trakcie gry dostępny jest limit 3 błędów. Niektóre błędne decyzje powodują zmniejszanie wartości tego limitu. UWAGA: przekroczenie limitu 3 błędów powoduje katastrofę na skalę kosmiczną (dosłownie!). Przykład: Jeśli będziemy chcieli, aby Edek użył w jakikolwiek sposób cukierka, ten jako niepoprawny łakomczuch po prostu go zje... W związku z tym cukierkiem powinien operować wyłącznie Franc.

Dodatkowe animacje

Oprócz czynności, które należy wykonać, aby posuwać akcję gry do przodu i w konsekwencji ukończyć ją, zawarliśmy w programie mnóstwo dodatkowych atrakcyjnych elementów animowanych. Aby je wywołać, należy nacisnąć na odpowiednie miejsce na ekranie (przykładowo: naciśnij na ogon kota i zobacz, co się stanie). Niektóre animacje mają różne wersje przy kilkukrotnym ich naciskaniu.

Gra podzielona jest na etapy. Każdy etap składa się z kilku lokacji (ekranów). W każdym etapie gry należy odnaleźć fragment przedmiotu, na którego poszukiwanie wyruszają bohaterowie (jakiego - dowiesz się ze wstępu). Następnie należy odnaleźć i uruchomić środek transportu, którym bohaterowie opuszczą etap. Niemożliwe jest opuszczenie etapu bez zabrania potrzebnego przedmiotu, o czym w odpowiednim momencie poinformują cię bohaterowie. Po opuszczeniu danego etapu pojawi się pulpit, za pomocą którego należy wybrać miejsce, gdzie chcemy się udać. Wystarczy nacisnąć na odpowiedni, zaznaczony kółkiem fragment mapy. Po odnalezieniu ostatniej części urządzenia należy opuścić etap. Panel wyboru lokacji będzie miał migający, dodatkowy przycisk. Naciśnij go, aby rozpocząć zakończenie misji. Do tego niezbędne jest jeszcze złożenie kompletnego urządzenia. W tym celu pojawi się panel, na którym widoczne będą części urządzenia i wskazane strzałkami miejsce na jego złożenie. Musisz tam umieścić w odpowiedniej kolejności poszczególne części urządzenia. Dopiero wówczas obejrzysz zakończenie gry.

Piosenki

W charakterze prezentu dla wszystkich graczy na płycie znajdują się dodatkowo 4 utwory muzyczne (jako ścieżki audio). Możecie wysłuchać ich za pomocą dowolnego odtwarzacza płyt audio cd (również tego komputerowego) - należy wówczas włączyć odsłuchiwanie od drugiego utworu na płycie (Track 2).
Na płycie znajdują się następujące utwory:
1. Przyszło lato / Seven Stars
4:47
2. Nie zatrzymuj mnie / MAVERICK
5:24
3. Nie chcę już / MAVERICK
6:20
4. Tylko spokojnie / MAVERICK
6:00

Demo

Na płytce z grą znalazła się również wersja demonstracyjna naszego innego programu - multimedialnej bajki dla dzieci pt. "Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów". Aby obejrzeć demo, należy je zainstalować (patrz rozdział: Instalacja programu).

Kłopoty z dźwiękiem

1. Jeśli problem ten wystąpił zaraz po zainstalowaniu programu, przeładuj system (wyłącz i uruchom ponownie komputer).
2. Sprawdź, czy na pewno masz zainstalowany DirectX 5.0 lub nowszy. Jeśli nie, skorzystaj z wersji instalacyjnej dostarczanej na dysku z naszym programem.
3. Sprawdź, czy masz w systemie zainstalowaną kartę dźwiękową. Najprościej zrobić to, uruchamiając inny program, o którym wiesz na pewno, że "wydaje z siebie" jakieś dźwięki. Widać to też po małym symbolu głośniczka, widocznym w pasku na dole ekranu.
4. Sprawdź, czy masz w systemie ustawioną odpowiednio głośność - czy poszczególne elementy obsługi dźwięku nie są odłączone lub ściszone. Do prawidłowej obsługi programu potrzebujesz mieć włączone i odpowiednio podgłośnione odtwarzanie fal dźwiękowych (WAV). ■

producent: LucasArts
platforma: PC/PSX

The Phantom Menace

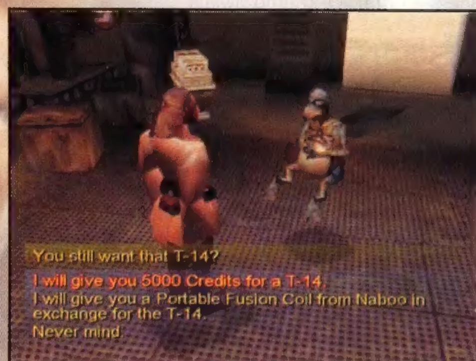
The Phantom Menace (Widmowa groźba, bo tak w istocie brzmi tytuł filmowego hitu końca XX wieku) jest doskonałą przygodówką i grą akcji - z naciskiem na to drugie. Będziesz musiał spędzić trochę czasu, aby przyzwyczaić się do dość niezwykłego umieszczenia kamery. Początkowe etapy są stosunkowo łatwe, przeznaczone do tego, byś się zaznajomił z grą i jej interfejsem. Trzeba ci wiedzieć, że nasza solucja tyczy się wersji gry dla kloniarzy.

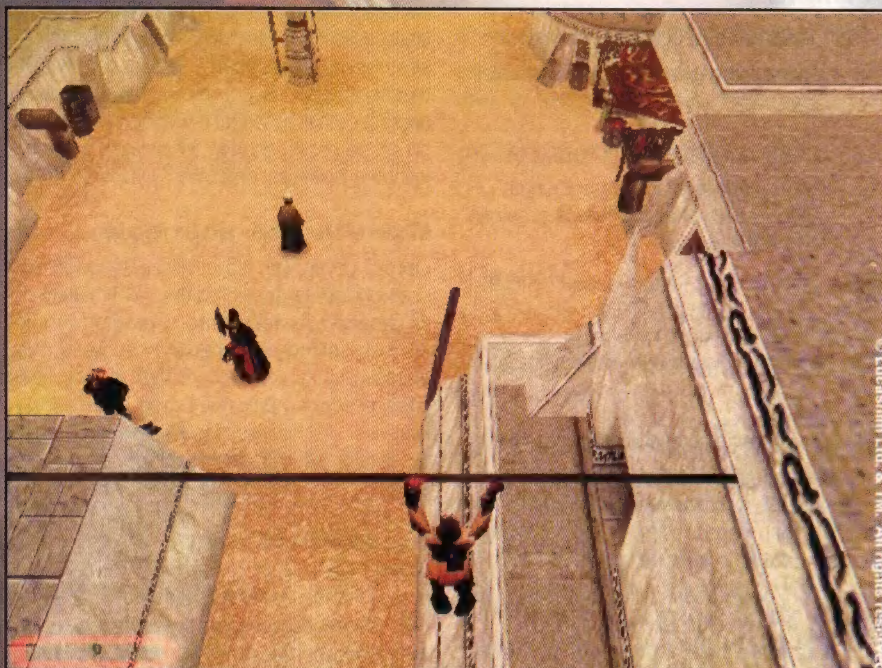
Zastrzegamy też od razu, że nie jest to prymitywna rąbanka w stylu Tomb Raidera, gdzie w zasadzie nie masz wątpliwości, że otaczają cię wrogowie, i niczym ogarnięty szałem rzeźnik walisz we wszystko, co się rusza, nie przemęczając sobie szarych komórek. Jeśli liczysz na coś takiego, to lepiej od razu daj sobie spokój - grając w TPM, musisz cały czas myśleć... co ma ogromną przyszłość. Na początek musisz opanować kilka umiejętności - na przykład podwójny skok z rozbiegu (bieg, skok i ponowny skok w powietrzu) - ta umiejętność jest istotna, przy chwytaniu wszelkiego rodzaju zwisających lin, lian, pnączy kłączy, a także przy dostawaniu się na kolumny i platformy. Bez opanowania tej umiejętności nie da się ukończyć gry i już! Musisz także opanować umiejętność szermierki świetlnym mieczem - w niektórych chwilach tylko na nim będziesz mógł polegać. Naucz się cięcia zza głowy (overhead saber move), cięcia okrężnego (twirling saber move), a także techniki cięcia z doskoku (jump and slash technique). Świetlistym mieczem możesz także odbijać strzały z blastera i kierować je ku wrogom, ale do tego trzeba mieć refleks lepszy niż szachista. Jeśli podczas walk twój komputer spisuje się nie najlepiej, spróbuj wyłączyć niektóre z opcji. Gra może nie będzie wyglądała już tak prześlicznie, ale będziesz mógł sprawniej walczyć. Gdy ochraniasz jakąś postać, myszkując tu i tam nie oddalaj się od niej za bardzo. Pamiętaj o zasadzie Żelaznego Feliksa - wróg nigdy nie śpi! Gdy ty będziesz się bawił w odkrywcę, nieprzyjaciel dobierze się twojemu podopiecznemu do... no, nieważne, gdzieś mu się dobierze, i na pewno nie będzie to ucho. Niekiedy się dowiesz, że twój podopieczny padł jak kawka nawet wtedy, gdy w pobliżu nie było wrogów. Jest to sposób, w jaki gra chce ci dać do zrozumienia, że powinieneś baczniejszą uwagę zwrócić na ochranianą osobę. Największych Wrogich Twardzieli (NWT) i droidy można załatwiać na kilka sposobów. Wypracowałam sobie kilka chwytów na klarnet, ty jednak powinieneś wiedzieć, że wszystko zależy od tego, jakie polecenie (Poczekaj tutaj albo Idź za mną) wydałeś podopiecznemu, albo jaki wybrałeś sposób poruszania się po wrogim terytorium. Podane przez nas sposoby i sposobiki są tylko zasadniczym szkieletem, na którym powinieneś zbudować własną strategię postępowania. Droidy niszczyciele (destroyer droids - te, które mają osobiste osłony) to prawdziwe utrapienie i wrzody na czterech literach. Wydają osobliwy dźwięk, powinieneś więc przygotować się zawczasu. Najlepiej rozprawiać się z nimi przy pomocy kilku pocisków protonowych (proton missiles). Nie baw się w rycerskość (pamiętaj, że są szlachetni rycerze i starzy rycerze, ale nie ma szlachetnych, starych rycerzy) i spróbuj przywalić, zanim zdołają postawić osłony. Innym sposobem na drani jest ciężkie działko samopowtarzalne (heavy repeating cannon). Niekiedy się zdarzy, że załatwi je za ciebie towarzysz podróży. Ale przeważnie wszystko będzie na twojej głowie. Uważaj i nie daj się zaskoczyć. Walka z czołgiem przypomina całowanie lwa - przyjemność żadna, niebezpieczeństwo ogromne. Nie da się drania załatwić. Najlepiej wiej, a jeśli już musisz coś tu zrobić, to spiesz się, kryj tyłek i wynoś się, kiedy tylko będziesz mógł. W naszej solucji zawarto wszystko, co potrzebne do ukończenia gry i rozprawienia się z podłymi sługusami kapitalistycznych ciemięż... eee.. no tak. Trochę mnie poniosło, w końcu trzydzieści lat w Czeka, to nie w kij dmuchał.

Etap 1: *Krążownik Handlarzy Federastów (Trade Federation Battleship)*

Cel: przedrzeć się do hangaru

Animujesz Obi-Wana. Po wejściu droida zauważysz, że pomieszczenie napełnia się trującym gazem. Ha! Spostrzeżenie godne Holmesa. Możesz pogadać z droidem, ale się pospiesz. Wyjdź i naszykuj miecz świetlny. Zabij wszystkie droidy w pobliżu. Niektórymi zajmie się Qui-Gon. W kabinie po lewej znajdziesz w skrytce thermal detonator (użyj ikony "ręki"). W okrągłej kabinie podobnej do windy jest uzdrawiacz (full health powerup). Wewnątrz kabiny z prawej w skrytce leży blaster na 250 strzałów. Na końcu korytarza R2 naprawia rozbite drzwi. Uważaj, bo na prawo od niego czyhają w zasadzce dwa droidy. Załatw oba i przeszedłszy przez małe drzwi, użyj panelu kontrolnego, by otworzyć uszkodzone. Jeśli ci potrzeba, w skrytce na lewo od R2 znajdziesz uzdrawiacz. Przejdź przez nowo otwarte drzwi - trafisz do korytarza. Na lewo są droidy destroyery (koszmar i zgroza!) i ślepy zaułek. Nie ma potrzeby się tam pakować, chyba że masz skłonności samobójcze. Można je zabić, odbijając ich strzały świetlnym mieczem, ale do tego trzeba praktyki. Thermal detonator zaledwie porysuje im trochę pancerze, więc nie trać go na tych bydlaków. Potrzebna ci rakietnica protonowa (proton missile launcher), której na razie nie masz. Jeśli jesteś szybki, możesz podjąć próbę przejścia w lewo, za destroyery i załtuczenia droida pracusia (worker droid), zanim je zdoła wypuścić. Jeśli zdecydujesz pójść w prawo, odkryjesz, że drogę blokują ci zamknięte drzwi. Nieopodal jest otwarta kabina kontrolna - użyj tam odcisku dłoni. Otworzy się ukryty rejon - a na wprost będziesz miał droida. Aby otworzyć wielkie drzwi, znów użyj odcisku dłoni... Idź prosto za Qui-Gonem aż do następnych drzwi. Zamknie je wicekról Federastów i znów będziesz musiał stawić czoła droidom niszczycielom (destroyer droids). Mają one tarcze ochronne i są odporne na ciosy, jak kontrolerzy w środkach MPK na społeczną niechęć. Posłuchaj lepiej rady Qui-Gona i bierz nogi za pas. Ruszaj w prawo i oto przed tobą kolejne zamknięte drzwi. Spróbuj dać nura w mały otwór po lewej. Trafisz na długi korytarz, ale podłoga załamie się pod tobą i polecisz na pysk jakimś szybem. Oczywiście tracisz kontakt z Qui-Gonem. Do końca etapu jesteś zdany na własne siły. Nie bądź latex i nie pękaj. Idź do hangaru i przyjrzyj się, jak twój statek wylatuje w powietrze. Idź dalej po ścieżce. Kręcą się tu droidy posługacze, które, jeśli nie będziesz uważał, mogą ci skopać zadek. Można je pozabijać, ale lepiej daj sobie z nimi spokój. Nie podchodź do nich za blisko z przodu albo z tyłu, bo cię załatwią. Ten rejon jest trochę zagmatwany, ale nie za bardzo. Trzymaj się prawej, dopóki nie trafisz na drzwi z czerwonym, podwójnym (jakby) trójkątem. Stań na wprost, a potem przejdź w lewo, gdzie znajdziesz panel kontrolny (nieopodal wentylatora). Posłuż







się odciskiem dłoni. A potem sprintem gazu do drzwi. W środku jest droid posługacz, więc poczekaj aż przejdzie. Wejdź i znów naciśnij odcisk (zauważ symbol podwójnego kręgu - otwiera drzwi z tym samym znakiem). Wyjdź z kabiny i idź prosto, aż natkniesz się na ścianę, a przy niej skręć w prawo, ku nowo otwartym drzwiom. Otwiera je mechanizm czasowy - jeśli nie zdążyłeś, trzeba wszystko zrobić jeszcze raz. Panele kontrolne i dwoje drzwi są niedaleko siebie i nie powinieneś się zgubić... Ścieżka za wentylatorem zawiedzie cię do kolejnego zatłoczonego korytarza. Na lewo jest komnata z trzema bojowymi droidami i uzdrawiaczem. Kiedy już je zniechęcisz, wróć do korytarza. Znów zawiedzie cię posadzka. Idź aż do skrzyżowania z trzema niebieskimi i jednymi czerwonymi drzwiami. No... jest tu kilku droidalnych natrętów, którym trzeba przypomnieć, że dobry droid, to martwy droid. Za czerwonymi drzwiami jest kabina z dwiema skrzyniami i dziurą w podłodze. Skocz w dziurę i zabij znajdujące się tam droidy. Odwróć się o Pi i użyj odcisku dłoni, by otworzyć na górze wielkie drzwi. Pogadaj ze starym. Wejdź do kabiny w rogu i mieczem rozwal źródło zasilania czerwonych drzwi. Aby wydostać się z jamy, skocz ku krawędzi, albo poczekaj na platformę. Wyjdź i zwal jeszcze kilka droidów. Przejdź przez czerwone drzwi. Natychmiast skocz do elewatora z lewej i użyj go zgodnie z przeznaczeniem. Jeśli chcesz dostać niewielki uzdrawiacz ze szczytu pudełek na podłodze, po prostu poczekaj - ale nie za długo, bo kryje się tam wróg, który skopie ci tyłek, jak będziesz zwlekał. Na górnej platformie skieruj się do niedalekiego korytarza. Nieprzyjaciel przestanie strzelać, kiedy zobaczy, że nie ma do kogo. Możesz zatłuc droidy na ziemi, wrócić i wziąć uzdrawiacz. Wróciwszy na górną platformę wejdź do mrocznego korytarza i idź, aż usłyszysz Qui-Gona, który wezwie cię po imieniu. Podejdź do przodu i spójrz w lewo. Qui-Gon jest na dolnej kładce. Idź przed siebie, aż zacznie z tobą rozmowę. Musisz znaleźć inny statek, by się wydostać. Idź, aż dotrzesz do końca. Jest tu winda, ale bez tablicy kontrolnej. Trzeba ją znaleźć. Idź ścieżką nieopodal windy - czas zagrać w platformówkę. Jedną z twoich ścieżek blokuje czerwona ściana. Przejdź w lewo i naciśnij panel - ściana się przesunie i zablokuje drogę, którą przyszedłeś. Idź, aż dojdziesz do kolejnej tablicy kontrolnej. Naciśnij - uruchomi się winda z lewej. Szybko przejdź do niej, naciśnij tablicę i zabieraj swoje cztery litery zanim platforma znów ruszy. Wróć do czerwonej ściany, skręć w prawo i naciśnij kontrolny panel, by znów przesunąć ścianę. Teraz możesz użyć windy. Trafiłeś na niższą platformę, gdzie stał Qui-Gon. Jest tu tylko jeden ślepy zaułek - idź więc w prawo. Ruszy ku tobie kilka platform z droidami. Możesz się nimi zająć, albo po prostu pognać przed siebie. Platforma z lewej (niedaleko ślepego zaułka) ma tablicę kontrolną. Wejdź na tę platformę, a zakończysz ten etap.

Etap 2: *Bagna Naboo*

Cel: odnaleźć Qui-Gona

Zaczynasz w wodzie. Skręć w lewo i popłyń. Powinno być tam gdzieś z lewej wyjście na twardy grunt. Jak go nie znajdziesz, płyń brzegiem trzęsawiska, aż w końcu na nie trafisz. Jest tu kilka rozjuszonych droidów i blaster na 250 fajerek. Po wymordowaniu droidów wejdź w wodę, udaj się w lewo i płyń prosto, aż się natkniesz na Jar Jar Binksa. Pogadaj z nim. Idź za nim (obróć się w tył i ruszaj lewą ścieżką). W końcu trafisz do dziobatego rejonu i zobaczysz Jar Jara wysoko na skale. W rogu jest uzdrawiacz - nieopodal dwóch droidów. Podwójny skok na pobliską skałę powinien ci zdobyć minę termiczną (thermal detonator). Aby się dostać do Jar Jara, obejdź skałę i porusz wielką, kwadratową pustą belkę (wgniecenie w trawie powinno ci wskazać miejsce, gdzie położyć belkę). Podskocz, przejdź po dwóch belkach i znów podskocz wyżej. Przejdź po trzeciej belce, ale nie do końca. Skręć w lewo i popatrz w dół. Jar Jar jest już na ziemi. Zeskocz w dół (po drodze - jeśli potrafisz - zlap ze skały thermal detonator) i idź za Jar Jarem. Przygotuj się (miecz) na starcie z droidami. Wskocz do wody - po prawej jest niewielka nisza z uzdrawiaczem, idź za Jar Jarem, ale nie wierz mu, kiedy mówi, że jest tu bezpiecznie. Uważaj na te okrągłe maleństwa. W większej liczbie pożrą cię bez przypraw - jeśli będziesz zwlekał. Skocz do wody. Na prawo i wyżej jest niewielka alkowa z dużym uzdrawiaczem. Wróć, gdzie byłeś i ruszaj przed siebie. Zabij kilka droidów, aż w końcu dotrzesz do rozchwierutanych platform. Posłuchaj Jar Jara i skocz na wierzchołek. Zobaczysz stamtąd, jak wieje przed Maccaneksami. Idź za nim, ale uważaj na padające drzewa. Najpierw idź prosto, na końcu w lewo - znajdziesz niewielką skałę z uzdrawiaczem - przy tej skale skręć w prawo. Powinieneś trafić nad staw z bardzo nieprzyjaźnie nastawionymi przerośniętymi rybkami. Jest tu kilka spłachetków twardego gruntu, na które powinieneś przeskoczyć. Na ostatnim jest skała. Aby dotrzeć do następnej platformy, musisz z tej skały wykonać podwójny skok z rozbiegiem. Biegiem dalej, aż znów trzeba będzie wywinąć podwójnego kozła z belki. Tam już czeka Jar Jar. Pogadaj z nim i znów dwa podwójne z biegu, by dotrzeć do niego po drugiej stronie. Możesz też spróbować drogi po zwisających lianach. Nie jest to co prawda najlepsze rozwiązanie ze względu na latające droidy - mogą cię tu zestrzelić. Musisz jednak mieć wprawę w tych podwójnych skokach, trzeba też poćwiczyć chwytanie za liany - później bez tego ani rusz. Jeśli spadniesz, nie pękaj - wróć do sadzawki i zacznij od początku. Znalazłszy się po drugiej stronie, idź za Jar Jarem. Trafisz do rejonu z głęboką jamą i belką, którą można przemieścić. Pchnij belkę na jamę. Pociągnij i przepchnij na drugą stronę, a potem podskocz w górę - i tu właśnie się nie obejdzie bez podwójnego susa z rozbiegu, bo inaczej nie sięgniesz do lian. Na lianach w prawo i w dół (spacja). Spotkasz się w końcu z Jar Jarem i kupą droidów. Załatw je wedle woli, choć najlepiej to zrobić z działka stojącego po lewej - stań za działkiem i wciśnij spację (trzeba ci się dobrze ustawić). Za pudłami kryją się droidy destroyery, nie próbuj więc ich (pudeł) ruszać bez koniecznej potrzeby. Nieopodal pudeł znajdziesz pełny uzdrawiacz. Kiedy dym już opadnie, a przeciwnicy rozłożeni malowniczo oddadzą elektronicznego ducha, idź w prawo, a natkniesz się na Qui-Gona i Jar Jara. Koniec etapu.


© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

Etap 3: *Otoh Gunga*

Cel: uratować Jar Jar Binksa

Zaczynasz w komnatach wodza Nassów. Pogadaj z Qui-Gonem. Wyjdź przejdź w lewo do następnego pęcherza i weź gungańskie kule energetyczne (gungan energy balls). Wyjdź, i mimo akwarium dostań się do małego bąbla transportowego. Naciśnij guzik. Po wyjściu z bąbla okaże się że jedyną drogę blokuje ci Gungańczyk, który nie lubi cudzoziemców. Konflikt możesz rozstrzygnąć na dwa sposoby (za radą Qui-Gona nie mordować wszystkiego po drodze, albo zabawić się w Buffalo Billa i Indian). Uważaj - jeśli zabijesz choć jednego Gungańczyka, wszyscy będą cię traktować jako Wroga Publicznego Nr 1 i od tej pory nawet na sedesie w jednej ręce będziesz musiał trzymać broń. Jeśli masz mało amunicji albo jesteś człekiem z natury oszczędnym, użyj Mocy do odepchnięcia strażników. Niektórzy będą się jeszcze czepiać, ale nadal konsekwentnie odpychaj ich Mocą. Idź, aż dotrzesz do przejścia z zamkniętymi szklanymi drzwiami. Pogadaj ze stojącym przed nimi Gungańczykiem. Da ci przepustkę - dzięki niej niektóre z drzwi staną otworem. Idź dalej - przez otwarte drzwi. Oto, gdzie przydadzą ci się zręczności akrobatyczne. Jeśli spadniesz na ziemię, stań na białym kręgu, a wyniesie cię w górę. Przedostawszy się na drugą stronę - i za strażników - naciśnij guzik w kolejnym bąblu. Wyjdź i pogadaj z Gungańczykiem. Oto wyzwanie dla akrobaty - nie tylko, że trzeba ci wywinąć podwójny skok, ale na następnej platformie musisz go natychmiast powtórzyć, bo się zapadnie - Platforma oczywiście, nie skok. Gdy przez to przebrniesz, ruszaj dalej przed siebie. Bąble z lewej i prawej kryją w sobie kule energetyczne. Idź do końca i znów skorzystaj z bąbla transportowego. Wyjdź, a podążywszy ścieżką trafisz do miejsca, gdzie drzwiami steruje wyłącznik czasowy. Musisz nacisnąć guzik i pomknąć po kolistej rampie do drzwi, które się otwierają - jeśli nie zdążysz, trzeba wszystko powtórzyć. Jeśli wpadniesz do jamy, przesuń pudło pod półką i wskocz na górę. Przedostawszy się za drzwi, dotrzesz do bąbla z gungańskim gwardzistą i zamkniętym przejściem. Pogadaj z nim i użyj mocy umysłu (pokaże się na różowo), by usunąć go z drogi. Przedostawszy się do na-

stępnego bąbla znajdziesz zamknięte drzwi z wirującym czerwonym symbolem. Przejdź na drugi kraniec pęcherza z polem siłowym, które kryje panel z odpowiednim symbolem pod twoimi stopami. W rogach są trzy kolumny - jeden jest otwarty. Znajdziesz w nim - dość wysoko, co prawda - guzik, którego nie możesz dosięgnąć. Przesuń tam skrzynię i wciśnij guzik. Jeśli się odwrócisz, spostrzeżesz zaraz, że jedna z kolumn się obniżyła - możesz do niej przysunąć pudło i wcisnąć kolejny guzik. Powtórz to w pozostałych rogach - aż do chwili, kiedy pole siłowe zniknie. Gdy to się stanie, skocz na kontrolny panel w jamie. Wyjdź i przejdź przez drzwi, które właśnie się otworzyły. Zeskocz do jamy i przesuń pudło do kolumny z guzikiem. Naciśnij guzik i żwawo skocz na szczyt kolumny (ze skrzyni), a potem z rozpędu wykonaj podwójny skok na platformę i przez drzwi. Jeśli się zamkną, powtórz aż do skutku. Przejdź przez następne drzwi i pogadaj z Gunganem. Pomoże ci z bąblowatymi windami. Idź ścieżką do następnego bąbla. Miń strażnika, a dotrzesz do bąbla, z którego możesz iść w prawo albo w lewo. Najpierw trzeba ci wyciągnąć Jar Jara, ruszaj więc w lewo, wzdłuż rampy i do jego bąbla. Pogadaj z nim i idź za nim - zaprowadzi cię do kolejnego bąbla. Kiedy tam dotrzesz, wyjdź i spotkasz się z Qui-Gonem. Koniec etapu 3.

Etap 4: *Ogrody Theed*

Cel: dotrzeć do wrót pałacowych

Na początek pozwólcie sobie rzec, że ten etap - i następny - są prawdziwie paskudne. Czeka cię okropna rzeź, a i tobie może się dostać. Zaczynasz po niewłaściwej stronie pałacowego mostu. Na przeciwległym balkonie wali do ciebie czołg. Aby dostać się do wrót, trzeba będzie przejść przez pałacowe ogrody. Uważaj na wodospad z lewej. Możesz spróbować przeskoczyć na wielką kolumnę, a potem zeskoczyć na niższe, mnie jednak łatwiej było płynąć. Wskocz do wody i szybko podpłyń w górę nurtu. Po prawej jest kilka stopni. Podejdź wyżej i trafisz w okolice niewielkiej sadzawki. Wskocz do wody jak najdalej od wodospadziku (bo cię wessie i będziesz musiał znów płynąć pod prąd). W wodzie znajdziesz kilka betonowych kolumn, na które będziesz mógł się wdrapać, aby odpocząć na chwilę od złośliwych rybiszonów. Na jednej ze ścian są trzy wodospadziki. Zwróć się do nich pyskiem - na lewo od wodospadów jest niewielka platforma i stopnie. Tam trzeba trafić. Znalazłszy się na górze, musisz przeskoczyć nad wodospadzikami i trafisz do - na pozór ślepego - zaułka; nie ma sposobu na przeskoczenie na kolejną platformę. Lekko na prawo zobaczysz niewielki, srebrzysto-czarny mechanizm spustowy. Jeśli trafisz go kilka razy z pistoletu, opuści się zwodzony most. W następnym rejonie znajdziesz otaczające most różowe pole siłowe. Na lewo masz kolejny mechanizm spustowy. Przejdź, pójdź dalej i trafisz w miejsce, gdzie najtwardszy z graczy zapłacze gorzkimi łzami. Krótki filmik ukaże ci kilkanaście ton droidów i stateczków, z którymi trzeba się będzie uporać. O w mordę! Na prawo jest czołg, któremu bankowo nie dasz rady. Trzeba więc pójść w lewo i dookoła, by dostać się znów na prawo, ale już za czołgiem. Nie ma tu mądrych - oszukuj albo weź się do miecza, działek, łyżki do butów lub wykałaczki - każda broń jest dobra, byle była skuteczna. Kiedy natrafisz na leżącego gwardzistę, pogadaj z nim, a da ci hasło do bramy. Kiedy dotrzesz do strzeżonej furty, zostaniesz zapytany o hasło. Jeśli je znasz, powiedz, jeśli nie - zostaniesz przez rozmówcę skierowany na okrężny szlak - będziesz musiał wleźć do budynku z droidami, nacisnąć guzik i przejść przez drzwi. Tak czy owak trafisz w to samo miejsce. Przedarłszy się za drzwi, idź po ścieżce, aż trafisz do nowego rejonu z sadzawką, rybkami i schodkami. Podejdź po schodach, wciśnij guzik i to sprawi napływ wody - tak, że będziesz mógł podpłynąć. Wskocz do środka i znalazłszy się na zewnątrz, rusz znów po schodach i wciśnij kolejny guzik. Woda wypłynie. Zejdź po schodach - guzik, który był pod wodą jest teraz dostępny. Naciśnij go, by opuścić most. Podejdź po schodach na górę i spójrz na most. Jeśli zależy ci na dobrach doczesnych, zapomnij na razie o moście i miń go obojętnym bykiem. Dotrzesz do ślepego zaułka z ławą, dwoma balkonikami i guzikiem. Naciśnij guzik, a otworzy się jedno z okien. Podciągnij i popchnij ławę do balkoniku i skocz. Na jednym znajdziesz thermal detonator (zawsze ci się przyda), a jeśli przeskoczysz po lianie na drugi, dostaniesz protonową rakietnicę (proton missile launcher) z pięcioma ładunkami, i niewielki uzdrawiacz. Wróć na most i przejdź po nim na druga stronę. Byłeś tu na początku, ale nie mogłeś dotrzeć do tej platformy. Strzel w mechanizm spustowy, by opuścić kolejny most. Przejdź przez nowy most - uważaj na bomby... Minąwszy kilka zakrętów natkniesz się na czołg broniący wrót pałacu, trzeba się spieszyć. Mechanizmy opuszczające wrota są umieszczone wysoko - jeden z lewej, drugi z prawej. Skocz na betonowy blok na lewo od schodów i strzel w mechanizm. Z boku jest wąska ścieżka, która zawiedzie cię do uzdrawiacza. Aby uruchomić mechanizm z prawej, będziesz musiał skoczyć i strzelić, albo skoczyć i uderzyć Mocą. Drzwi się otworzą, a ty wszedłszy do środka ukończysz etap.

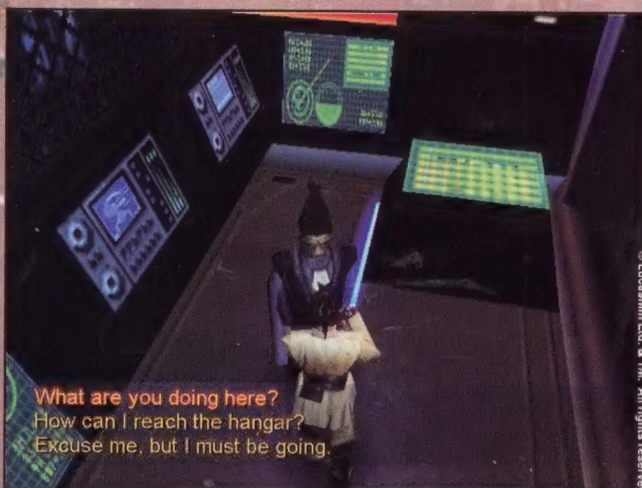

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

Etap 5: *Miasto Theed*

Cel: chronić Królową; dotrzeć do hangaru

Przede wszystkim musisz chronić Królową, bo z jej śmiercią kończysz etap. Oboje musicie dotrzeć bezpiecznie do hangaru. Jeśli podczas myszkowania po okolicy dowiesz się, że Królowa opuściła padół płaczu, następnym razem nie oddalaj się od niej zbyt daleko.

Zaczynasz rozdzielony od przyjaciół. Królowa wieje przed ostrzałem, pobiegnij więc za nią. Sprowadzi cię po schodach do ogrodu. Powie ci, że za posągiem jest tajne przejście. Jeśli ci się gdzieś straci, wróć po nią, aż doprowadzi cię do posągu. Odciągnij posąg w tył, albo pchnij w przód i upewnij się, że jest dla niej dość miejsca - jeśli ścieżka będzie za wąska, Królowa za tobą nie pójdzie. Przedostawszy się na drugą stronę, idź aż do końca, gdzie są zablokowane drzwi. Na balkonik po drugiej stronie dostań się superskokiem. Przepuść Królową przez drzwi i zejdź po schodkach. Królowa ci powie, że podczas gdy ty będziesz się rozglądał, ona zostanie na miejscu. Pamiętaj, by od czasu do czasu wracać do niej, bo nawet jeśli chwilowo oczyścisz rejon z droidów, gdy się za bardzo oddalisz, inne gwałtomaty dobiorą się do Królowej i zrobią jej kęsim. Idź przed siebie i w końcu trafisz na rozległy dziedziniec, skąd wali w ciebie czołg i gdzie po prawej jest zamknięta furtka. Musisz otworzyć furtkę, a guzik do niej jest za czołgiem. Pierwej trzeba ci dostać się na most - z dziedzińca w lewo i po schodach. Na moście jest ranny wojak, który cię poprosi o wodę. Jeśli zechcesz mu pomóc, zeskocz z mostu obok niego - przy uszkodzonej balustradzie - a zobaczysz wąską ścieżkę, którą możesz podążyć za róg i po schodkach w górę. Jest tam tarcza - gdy ją podniesiesz, z nikim już nie pogadasz, dopóki tarcza będzie aktywna. Jest tam też butelka wody. Naciśnij czerwony guzik, by otworzyć drzwi i trafisz na most do rannego. Przejdź przez most i idź dalej. Po minięciu kilku komnat trafisz na niewielki dziedzińczyk za czołgiem. Zwal droida za czołgiem i trzaśnij w czołg - jeśli będziesz chciał, by bydlę się ruszyło. W rogu jest czerwony guzik, który otwiera zamknięte drzwi. Gdy podejdziesz po schodach, które są tu niedaleko, natkniesz się na więźnia, który - gdy go uwolnisz - da ci thermal detonator. Wróć do Królowej i powiedz jej, by polazła za tobą. Idź powoli, bo nie ma ona takiej kondycji, do jakiej się przyznaje. Jeśli będzie trzeba, wróć do niej i przeprowadź ją do rejonu na lewo od dziedzińca. Pogadaj z nią ponownie, a powie ci, że do hangaru musisz się dostać przez bramę. Powiedz jej, że już ją otworzyłeś i ruszaj biegiem - uważaj na dwa droidy w oknach na górze w następnym rejonie. Zanim się uporasz z droidami, może lepiej będzie zostawić na razie Królową na dole schodów - wybór należy do ciebie. Podejrzewam, że wynik zależy od przypadku. Może będziesz zmuszony kilka razy wczytywać grę,



© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.



ale w końcu jakoś sobie poradzisz. Gdy Królowa poprowadzi cię ku schodom, powiedz jej, by poszła za tobą na górę. Po przejściu mostu trafisz do komnaty, w której się nie odwracaj i nie gadaj z królową. Weź z posadzki protonową rakietnicę. W skrytce znajdziesz tu pełny uzdrawiacz. Zejdź jedno piętro i odwróć się w prawo. Droidy krążą tu wedle pewnej sekwencji - nie goń za nimi, poczekaj, aż przyjdą po ciebie. Odwróć się w prawo i poczekaj, aż droid podejdzie ci pod lufę. Dwa strzały z rakietnicy powinny wystarczyć. Zawsze możesz zwiać do bezpiecznej komnaty na górze schodów. Zejdź jeszcze jedno piętro w dół po lewej, skręć w prawo i podejdź do przodu - nie za daleko, by nie ostrzelały cię droidy spod mostu; jest tu jeszcze jeden droid - poczekaj, jak poprzednio i zwal go z rakietnicy. Wróć do Królowej - powinna teraz pójść za tobą. Jeśli będziesz się trzymał z tyłu, sama przejdzie do zamkniętych, smolonych wrót. Może także się zatrzymać, jeśli będzie do niej ktoś strzelał. Jeśli będziesz miał szczęście, dotrze do bramy dziewiczo nietknięta. Aby otworzyć te cholerne wrota, musisz podejść po kolejnych schodkach (szukaj na ziemi symbolu gwiazdy), przed którymi tkwi kłótliwa baba. W sypialni jest tu pełny uzdrawiacz. Wyjdź przez okno, wychyl się i po prawej powinieneś zobaczyć nad sobą linę. Po drugiej stronie skocz na platformę i przejdź przez drzwi. Znajdź czerwony guzik, co otwiera smolone drzwi. Przeprowadź Królową przez drzwi i powiedz jej, że trochę pomyszkujesz (scout). Kiedy dotrzesz do podniesionego mostu, przeskocz nad nim i skocz do łodzi. Wejdź stąd do komnaty (by dostać łazernicę - laser rifle) i podejdź po schodach do balkonu. Naprzeciwko balkonu jest mechanizm spustowy mostu - strzel niczym Dan Boone. Wróć do Królowej i przejdźcie po moście. Trafisz do rejonu, gdzie Królowa znów się zatrzyma - za rogiem jest kilka ciężkich droidów, z jeszcze cięższym działkiem. Możesz spróbować ataku na wprost, ale lepiej będzie, jeśli popatrzysz w górę, nad miejsce, gdzie zatrzymała się Królowa. Możesz podskoczyć do korytarza. Przeszedłszy na koniec, możesz załatwić droidy z góry - ale uważaj, niedaleko są droidy destroyery. Wal przed siebie, koniec niedaleko. Kręci się tu paru żołnierzy - możesz z nimi pogadać. Na prawo jest komnata, w której tkwi jakiś jegomość. Jeśli poprosisz go o pomoc, otworzy sąsiedni pokój, w którym jest kilka przydatnych drobiazgów. Nie zapominaj o Królowej i sprawdzaj, co się z nią dzieje. Wejdź do hangaru i załatw kilka droidów. Wróć do królowej i przeprowadź ją na koniec hangaru. Stanie przed hangarem - musisz jej powiedzieć, by poszła za tobą. Na końcu hangaru czeka reszta grupy. Koniec etapu...

Etap 6: *Mos Espa*

Cel: znaleźć Anakina, Jar Jara, i części do śmigacza...

Byłby dość prosty, gdybyś nie musiał załatwić tu tylu wrogów. Unikaj zbytniego zbliżania się do Jawasów, bo ostrzelają cię z czystej przezorności, bojąc się o swój drogocenny złom. Kiedy narazisz się choć jednemu, trzeba ci będzie załatwić wszystkich. Nie trzymaj nieustannie broni w łapie, aby ludziska nie pomyśleli, że jesteś miłującym gwałt i przemoc narwańcem - choć i tak kilka razy trzeba będzie odeprzeć atak zupełnie przez ciebie nie sprowokowany. Idź przed siebie, mordując wszystkich Piaskunów (sand people), aż dotrzesz do miasta. W mieście pogadaj z każdym, z kim się da. Są tu cztery główne ulice i choć nie możesz odczytać ich nazw, poznacz je po kolorach - czerwień, czerń, błękit i oranż. Wchodząc do miasta, trafiasz na czerwoną, która jest zresztą ulicą główną. Pierwsza w prawo to czarna i jeśli pójdziesz dalej, trafisz na błękitną. Na lewo od czerwonej znajdziesz oranżową. Na końcu oranżowej jest sklep Watto, gdzie znajdziesz potrzebny ci T-14 hyperdrive generator. Nie możesz tam jednak pójść, dopóki drogi nie pokaże ci Anakin. A do Anakina zaprowadzi cię Shmi - którą musisz znaleźć pierwej. Idź na błękitną. Skręca w lewo - przedtem jednak pogadaj z kupcem na rogu, który ci powie, żebyś się cofnął, bo zamierza obciąć wszystkie ceny. Pogadaj z nim. A potem idź dalej w lewo. Wkrótce droga znów skręci w lewo - idź, aż zobaczysz wielkie bydlę po lewej, a naprzeciwko niego, z prawej, będzie Padme. Pogadaj z Padme - gdy ty będziesz szukał Anakina, ona zajmie się odnalezieniem Jar Jara. Zapamiętaj miejsce, gdzie tkwi bestia - w sąsiednim budynku jest słonioludek biorący właśnie kąpiel. Nieco później tu właśnie znajdziesz Jar Jara, bo Padme nie da sobie z tym zadaniem rady... Mijając Padme, idź dalej, aż trafisz na kwatery niewolników, gdzie się kręci wielu małych smarków. Idź do końca, a potem wąską uliczką w lewo - gdzie znajdziesz Shmi. Pomów z nią i pójdź za nią, przez drzwi, by pogadać z Anakinem tkwiącym obok śmigacza. Zabierze cię do Watto, więc idź za nim przez małe drzwi (tam, gdzie na ziemię spadł kawałek metalu) na złomowisko. Na złomowisku trzeba ci będzie wywinąć kilka podwójnych skoków. Trafisz do rejonu z wielką, wyblakłą kolumną i gwałtomatem operującym przy maszynie o paskudnie wyglądających ostrzach z przodu. Musisz się przedostać na niższą platformę, a potem zrobić podwójny płaski na kolumnę pośrodku. Potem znów podwójny sus na dach (podobny do metalowej kratownicy) z prawej. Idź za Anakinem po belce, która się pod tobą zawali. Nie idź w lewo, bo ruszy na ciebie droid z machiną. Przejdź ku prawej - przez ścianę przedrze się tu kilku Jawasów. Idź za nimi (nie zapuszczaj się w pustynię) i na lewo trafisz w niewielkie przejście. (Jeżeli chcesz, możesz pójść za Jawasami - znajdziesz pełny uzdrawiacz i fuel converter, ale zapamiętaj drogę powrotną.) Wejdź w zaułek i idź przed siebie, aż trafisz do rejonu z pudłem. Przesuń pudło pod ścianę, zerknij przez przeziernik w ścianie i po drugiej stronie zobaczysz Anakina. Skocz i idź za nim aż do sklepu Watto. Pogadaj z Watto - latającym stworem. Spróbuj wytargować u niego T-14. Kiedy ci powie, że weźmie "Naboo fuel coil" i da ci "fuel convertor", powiedz "perhaps two fuel converters?", a dostaniesz dwa. Nie zapomnij podjąć ich z ziemi. Wyszedłszy ze sklepu Watto, pogadaj z Anakinem. Potrzeba mu kilku części do jego śmigacza, które musisz jakoś wytargować. Pogadaj też z Padme. Trzeba będzie samemu znaleźć Jar Jara, bo samica (blondynka?) nie potrafi uporać się z tą robotą. Pomów z jedną ze stojących nieopodal błękitnych dziewcząt. Forsę pożyczy ci Jabba - a tę dziewczynę spotkasz nieco później, w następnym etapie. Trzeba więc znaleźć Jar Jara i po drodze trochę pohandlować. Powinieneś być teraz na oranżowej. Idź przed siebie, aż trafisz na czerwoną, a potem skręć w lewo. Idź aż do błękitnej - powinna być z prawej. Wal błękitną do pierwszego zakrętu w lewo - nie skręcaj w lewo! - i pogadaj z kupcem, co obcinał ceny. Wymień dwa konwertery na "mass coupler" - cokolwiek by to było. Idź dalej błękitną, mijając wszystkie zakręty, aż dotrzesz do miejsca, gdzie parkuje wielkie, zielone bydlę, które widziałeś już wcześniej. Wejdź do sąsiedniego budynku, gdzie znajdziesz biorących kąpiel Jar Jara i słonioludka. Pogadaj z Jar Jarem i każ mu zapie...lać do Watto. Wyjdź za Jar Jarem przez drzwi, które się właśnie otworzyły i trafisz na koniec ulicy czerwonej. Przed tobą i na lewo obok schodów jest dama w różowej sukni. Pomów z nią i odszukaj jej syna - nie możesz podejść po schodach i przez drzwi. Spójrz w górę - lina, balkon i możesz przejść na potrzebny ci budynek. Wróć na ulicę oranżową. Jest tam takie miejsce, gdzie po schodkach możesz wejść do czyjegoś pokoju. Przejdź przez pokój i wyjdź na drugą stronę. Jesteś na okapie czy półce. Idź, aż znajdziesz linę. Musisz podskoczyć do liny i przefrunąć na sąsiedni balkon. Trafisz do komnaty Sebulby i kilku jego panienek. Wyjdź i znów trafisz na półkę. Idź po niej do kolejnej liny, po niej na balkon i do środka. Z liny może cię strącić jakiś złośliwiec, co wyłazi z sąsiednich drzwi na ziemi. Jeśli tak się stanie, zabij go, by nie strącił cię po raz drugi, kiedy będziesz wszystko powtarzał. Przelazłszy na drugą stronę, przejdź do końca. Są tam dwie klatki - z jednej wyrwie się bestia, którą musisz zabić. Obserwuj jej ruchy, można ją zabić ze chodów, używając blastera i miecza. Po załatwieniu bestii uwolnij chłopca. Przejdź w bok i mieczem rozwal generator mocy trzymający drzwi. Pójdź za chłopakiem przez drzwi i do jego mamci. Pomów z nią, a otrzymasz od niej repulse booster. System kontroli serwomechanizmów (servo control system) możesz zdobyć na dwa sposoby. W kwaterach niewolników (na ulicy błękitnej) pomóż facetowi, którego napadli opryszkowie. Pozabijawszy bandytów, przejdź w głąb, zeskocz z balkonu i zabij drabów, co usiłują okraść kupca (tylko z rozpędu nie zamorduj kryjącego się w rogu kupczyka. Kupiec wzruszy się jak poduszka i da ci "engine binder". Przejdź na czarną ulicę do baru. Jest tam podpity facet, (Sebulba). Możesz u niego wymienić "engine binder" i "repulse booster" na "servo control system". Albo - alternatywnie - możesz z nim pogadać i użyć mocy umysłu (słowa w nawiasach i na różowo), by wziął 500 kredytów republikańskich w zamian za fuel converter. Weź "fuel converter" i "repulse booster" i wróć z nimi na oranżową ulicę. Obok Padme jest budynek, do którego trzeba ci wejść. Jeżeli nie natkniesz się tam na kupca Barbo, podejdź do schodów, na których stoi i obcyndol go. Wróć do jego sklepu i poczekaj, aż się tam zjawi (albo po prostu stań przed drzwiami jego sklepu). Przyjdzie - a jak nie, to jeszcze raz go opieprz. Wymień "fuel converter" i "repulse booster" na servo control system. Teraz masz już wszystkie części do śmigacza Anakina. Pogadaj z nim - czeka przed sklepem Watto - i skończ etap.



Etap 7: *Mos Espa Arena*

Cel: znajdź Jabbę, Watto i Anakina

Przejdź do przodu i znajdź niebieską damę z ogonami wyrastającymi z głowy, z którą gadałeś w poprzednim etapie. To ta panienka od Jabby. Pogadaj z nią i pójdź za nią po schodach. Rób, co ci każe i idź przed siebie. W końcu wleczesz w jakąś jamę. Ciemno tu, głucho i kapustą śmierdzi... Idź ku forsie - i wtrąci się Jabba. Musisz pokonać Championa Jabby. Koszmar! Można go nawalić na kilka sposobów, ale pewnie kilka razy przyjdzie ci gryźć ziemię, bo bestia jest odporna. W końcu znajdziesz odpowiednią strategię. Doskok, cięcie i odskok... Doskok, cięcie i odskok... wreszcie poskutkuje. Jeśli masz jakieś granaty, możesz użyć pchnięcia mocy, rzucić granat i powtarzać, aż bestia zdechnie. Kiedy zdechnie, wyjdź i trafisz do baru. Możesz wejść do sali tronowej obrzydliwego ślimaka, choć nie jest to konieczne. Pogadaj z Teemto (stoi naprzeciwko zespołu rozrywające-

go). Nie za bardzo ci pomoże. Pogadaj z jego - stojącym obok - przyjacielem. Podejdź do baru - stań na wprost i w rogu. Poczekaj, aż podejdzie droid barman i zamów drinka. Zanieś drinka Teemto. Wróć do baru i weź jeszcze jeden drink dla przyjaciela. Teemto zechce wreszcie do ciebie przemówić. Zabierze cię do Watto. Kiedy powie, być zaczekał (wait here), nie czekaj tylko idź za nim po schodach i przez nowo otwarte drzwi. Idź, aż natkniesz się na Watto, tkwiącego na balkonie. Pomów z nim i przyjmij zakład. Wróć do baru. Przejdź dookoła baru, obok sali tronowej i przejścia na ławki, które teraz jest dostępne. Zejdź na arenę. Zeskocz. Przejdź prosto - powinieneś znaleźć Anakina obok jego śmigacza. Anakin ci powie, że jakiś złodziej skubnął mu właśnie kondensator zapłonu (ignition capacitor). Jeśli tego nie zrobi, nie pękaj, tylko pogoń za małym, niebieskim gnojkiem, który pospiesznie się oddala. Podprowadzi cię do kilku Piaskunów - tam się odwróć dookoła i pogoń za nim po schodach, nieopodal anakinowego śmigacza. Na szczycie wejdź do budowli. Siedzi tam stwór, ale zdążył już się pozbyć skradzionej części. Nie przejmuj się tym, co gada. W tylnej ścianie jest blok, który da się poruszyć. I kolejny potwór z serii Duże Twardziele. Najprościej jest mu dopieprzyć, stojąc niemal w drzwiach i otwierając ogień, gdy tylko go się zobaczy. To najszybszy sposób - ale można i łatwiej - użyj miecza i zwab draba do jednego z rogów, gdzie z podłogi wyłoni się działko. Przywal bossowi, a gdy pokaże się działko, też w nie tnij, bo jest w zasięgu - nie musisz doń podbiegać i tracić zdrówka, gdy boss wali ci w plecy, a działko w pysk. Potem wal do drugiego rogu, gdzie wyłoni się kolejne działko, znów ściągnij tam bossa, i tak dalej. Jeśli będziesz musiał się cofnąć do jednego z dwóch małych, leżących gdzieś tu uzdrawiaczy, to uważaj, bo w jamie czają się też dwa działka. Odzyskawszy skradzioną część, wróć do Anakina - siedzi już w śmigaczu - pogadaj z nim i... Koniec etapu.

Etap 8: *Spotkanie wśród piasków*

Cel: odwrócić uwagę Darth Maula od statku...

W tym etapie nie możesz drania zabić, więc nawet nie próbuj. Etap możesz rozstrzygnąć szybko - lub nie (i będzie bolało), w zależności od tego, jak dobrze się sprawiasz z mieczem. Nie masz tu zbyt wiele do roboty. Twoim głównym zadaniem jest odwrócenie uwagi Darth Maula (paskudna morda) od twoich towarzyszy, którzy muszą się dostać na statek i przenieść tam generator hipernapędu. Jeśli zginie choć jeden z nich, albo generator zostanie zniszczony, będzie "po ptokach". Najwyższa pora, by poćwiczyć miecz na Darth Maulu, bo trzeba ci będzie go zarąbać na koniec gry. Spróbuj cięcia z doskoku, bij znad głowy i dookrężnie.



Przede wszystkim wydostań się z miasta. Zaraz za nim dostaniesz się pod ostrzał jakichś latających ustrojstw. Najlepiej będzie, jak je porozwalasz, bo ciężko będzie walczyć z Maulem, kiedy te małe draństwa przypiekają ci tyłek. Trafisz na przełęcz, gdzie Darth Maul zwali ci na drogę skały i zamknie przejście. Nie działa nań nic, prócz miecza. Nie trać amunicji. Trzeba go wykrwawić mniej więcej do połowy, wtedy zwieje na drugą stronę. W rogu jest speeder, a w nim pełny uzdrawiacz. Nieopodal zwalonych skał jest rejon, gdzie możesz skoczyć w górę. Pchnij skałę, by ujawnić przejście - i przejdź na drugą stronę. Druga część walki z Darthem - kiedy go zobaczysz, nie podchodź do generatora, bo skurczybyk podczas walki zdąży chlasnąć w generator, albo któregoś z twoich kompanów i po zawodach. Pokaż mu wała i zostań na miejscu - niech on przyjdzie do ciebie. Trzeba zająć jego uwagę tylko na parę minut, żeby załoga zdążyła zapakować generator na statek. Kiedy dojdziesz do wniosku, że już pora, pobiegnij do statku - automatycznie znajdziesz się na pokładzie i nastąpi koniec etapu...

Etap 9: *Coruscant*

Cel: znajdź Komnaty Senatu, chroń Królową

Grasz kapitanem Panaką. Niezbyt to miły etap, bo kapitan Panaka to mięczak (gdzie mój ukochany miecz?). Znów musisz chronić Królową, pilnuj jej, bo inaczej kaplica...

Zaczynasz na powietrznej platformie. Weź leżącą nieopodal amunicję. Twoje Taxi zostało zniszczone. W jednym z rogów jest jeszcze więcej amunicji. Załatw wszystkich wrogów i upewnij się, że Królowej nic nie jest. Szybko przejdź na ruchomą platformę z droidem i pogadaj z nim. Każ mu się zawieźć do biura turystyki (Tourism Office). Wejdź i porozmawiaj z droidem. Nieustannie mówiąc, podejdź do jegomościa za kasą. Nie bardzo może pomóc. Idź dalej, aż trafisz na droida sprzedającego bilety - niestety, nie masz pieniędzy. Wróć do miejsca, gdzie tkwił R2 i jegomość za ladą. Są tam drzwi, które prowadzą na zewnętrzną platformę. Pogadaj z jegomościem po prawej - zechce sprzedać bilety. Przejdź do faceta w błękicie. Sprzedaj mu lornetkę elektroniczną (electrobinoculars) za 100 kredytów i wróć do poprzedniego rozmówcy. Targuj się, aż w końcu dostaniesz bilety. Wróć do droida bileterki - otworzy ci drzwi. Przejdź przez nie i staw czoła strzelającemu w ciebie latającemu gwałtomatowi, który przy okazji rozwalił statek wycieczkowy. Cóż, trzeba będzie znaleźć inną drogę do Komnat Senatu.

Idź przed siebie, aż zobaczysz jamę z windą ustawioną tak, że nie możesz dostać się do platformy po drugiej stronie. Musisz jakoś podnieść tę windę, bo Królowa oczywiście w jamę nie wejdzie. W jamie są dwie skrzynie, które można przesunąć. Jedna jest za niebieskim polem siłowym, druga - nieco jaśniejsza od pozostałych - w rogu. Potrzebne ci będą obie. Przesuń to pudło, do którego masz dostęp, pod przeciwległą ścianę z uszkodzoną balustradą. Podskocz i wejdź do kabinki kontrolnej. Są tu dwie dźwignie. Jedna steruje windą góra-dół i wyłącza niebieskie pole siłowe. Druga ładuje elektryczny szok zamkniętemu w szkle R2 - ale wylezie i zacznie w ciebie strzelać - co w końcu jest zrozumiałe. Użyj lewej dźwigni, by przesunąć pudło w górę, co z kolei wyłączy pole. Poczekaj, aż panel znów przybierze zieloną barwę i ponownie użyj dźwigni, by opuścić windę. Przejdź do rogu, gdzie było niebieskie pole - teraz masz dostęp do drugiego pudła. Wepchnij je na windę, wróć do kabiny kontrolnej i



podnieś windę. Masz pudło na windzie - gdzie go potrzebowałeś. Przemieść pozostałe pudło na windę i skorzystaj z niego, by wskoczyć na szczyt windy. Ruszając pudło, powinieneś usłyszeć wrzaski Królowej, która wzywa pomocy - ale nie zdołasz jej uratować - została porwana i kropka. Znalazłszy się na szczycie windy, przesuń pudło w przód i pchaj aż do rejonu, który opada w dół. Jest tam panel kontrolujący ruchy platformy. Platforma jest wysoko i nie możesz się do niej dostać bez pudła. Ustaw je właściwie, uruchom platformę i wskocz na nią, gdy się pojawi. Po drugiej stronie znów zostaniesz ostrzelany z ziemi i powietrza. Trudno i darmo... walcz niczym wściekły mirak. Nie możesz przedostać się przez drzwi, ale jest półka na prawo od nich. Możesz się po niej dostać do drugiego okna, skąd uzyskasz dostęp do panelu z odciskiem dłoni. Użyj go i wyjdź sąsiednim oknem. Trafisz na kolejną półkę - przeskocz na niej na sąsiednią - i do kolejnego okna. Przejdź po ścieżce do jakiegoś magazynu. Są tu dwie skrzynie, które możesz poruszyć. Jedna - na ziemi - odsunięta, objawi ci przejście do malej klitki z uzdrawiaczem (też małym). Druga tkwi na szczycie innej - zepchnij ją na ziemię i dostaniesz trochę amunicji. Wyszedłszy stąd, trafisz do dzielnicy kupców. Możesz z nimi pogadać. Podejdź schodami w górę i użyj windy - otwartej w głębi i z lewej. Która zawiezie cię do mrocznego rejonu z kilkoma wyjściami. Za jednymi z tych drzwi znajdziesz amunicję i inne dobra - ale uważaj, bo za innymi są niemilcy. Trzeba ci zresztą i tak będzie ubić kilku z nich, by opuścić pole siłowe strzegące windy. Kiedy tego dokonasz, użyj windy - wyląduję w trzewiach miasta. Idź mrocznym przejściem do wielkich drzwi. Za nimi jest rejon zakazanych rejów, bezprawia, gwałtu i zbrodni. Przelazłszy przez te drzwi,



natniesz się na żebraków, co chcą żarcia i forsy - ty zaś nie masz ani jednego, ani drugiego. I tak cię wkrótce zaatakują za to, że jesteś dla nich "niemiły", więc się nie patyczkuj, tylko od razu wal po ryjach z najgrubszej rury. Idź dalej i trafisz do - pozornie - ślepego zaułka. Użyj panelu z odciskiem dłoni, a ściana się obniży. Wbiegnij na nią i poczekaj, aż ruszy na powrót w górę. Użyj kontrolnego panelu i kiedy ściana ruszy w dół, pobiegnij do drugiego pokoju. Są tu dwa panele kontrolne. Odwróć się ku nim. Ten z lewej porusza zablokowaną ścianę przed tobą. Panel z prawej uruchamia zablokowaną ścianę, którą już minąłeś po drodze. Szybko wciśnij panel z lewej, potem z prawej. Pobiegnij szybko ku opadającej ścianie, a potem dwa razy w prawo. Droga powinna być wolna, ale jeśli natkniesz się na ścianę, musisz wrócić i ponownie wdusić panele - działa tu mechanizm czasowy. Znów naciśnij panel kontrolny. Kiedy ściana opuści się w dół, ruszaj biegiem przed siebie - powinieneś trafić do komnaty z kilkoma skrzyniami. Skrzynia na szczycie zawiera w sobie biały klucz - zepchnij ją na ziemię, a klucz będzie twój. Wciśnij dźwignię, a gdy ściana opadnie, skieruj się w prawo. Użyj klucza na białym panelu. Wejdź do nowo otwartej komnaty, zabij niemilca i uratuj Królową. Nie zapomnij wziąć czerwonego klucza do windy, który upuścił zdychający łobuz. Użyj panelu, a kiedy ściana opadnie, biegnij przed siebie. Wetknij czerwony klucz w takiż panel. Wejdź do windy. Na dnie idź przed siebie, aż drogę zamknie ci bezdenna jama. Zagadka jest diaboliczna tylko z pozoru. Obróć się w prawo i użyj dźwigni. Zamkną się drzwi po drugiej stronie jamy, ale odsłonią w ten sposób kolejną dźwignię. Przejdź do niej i użyj jej zgodnie z przeznaczeniem. Poruszy się most - i możesz przejść ponad jamą. No to przejdź i skręć w lewo. Użyj dźwigni, obok której stoi Królowa. Most znów się poruszy. Przejdź w przeciwległy róg i znów użyj znajdującej się tam dźwigni. Poruszą się bloki. Przejdź do dźwigni, którą nacisnąłeś na początku - po jej użyciu otworzą się drzwi, czego nie zobaczysz (ale usłyszysz). Wróć do dźwigni użytej przed chwilą (nie przełaź przez most) i znów jej użyj, by przesunąć bloki. Teraz zobaczysz otwarte drzwi. Przejdź i idź aż do windy, która cię zaniesie do drzwi opatrzonych hasłem. Odpowiedź brzmi "Coruscant has lovely sunsets". Wewnątrz jest kolejny Spory Twardziel - Najemnik (Coruscant Mercenary). Trudniej z nim walczyć niż z ochotą na zimne piwo w upalny letni dzionek - szczególnie, że rozgrywasz Panakę mięczaka. Ciężko ci cokolwiek doradzić. Będzie blokował strzały z blastera - dobrze byłoby go więc dopaść z tyłu, wedle starej dewizy zimnych niczym lód zawodowców "Atakuj od tyłka strony i każdy wróg załatwiony". Po załatwieniu drania - od przodu czy od tyłu, wedle orientacji ...sualnych - idź przed siebie, wejdź do windy przejdź na ruchomą platformę i...

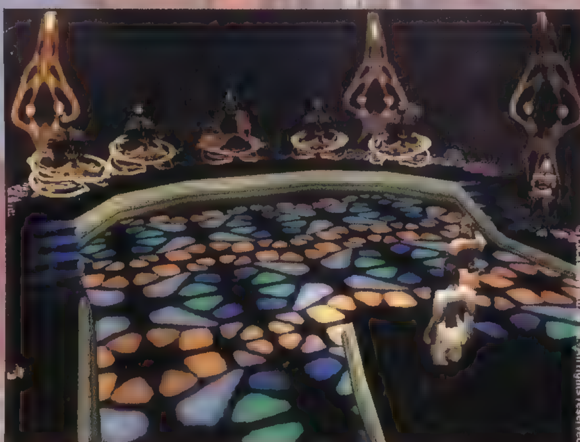
Etap 10: *Napaść na Theed*

Cele: Królowa - dostać się do Pałacu; Obi-Wan - znaleźć i pokonać Darth Maula

Podczas tego etapu animujesz naprzemian królową Amidalę i Obi-Wana (zmieniasz persony i otoczenie, co jest niekiedy irytujące i może doprowadzić do rozdwojenia jaźni). Królowa jest słabiutka niczym jajko na miękko - co podkreśla i fakt, że jej pierwotną bronią jest kretyński ogłuszacz droidów (droid stunner). Musisz teraz - animując Królową - obronić Panakę (z jego śmiercią wszystko bierze w łeb). Jako Obi-Wan musisz lać (patrzeć, czy równo puchnie) Darth Maula i podążać za nim, dokądkolwiek się uda.

Zaczynasz jako Obi-Wan. Poprowadź załogę do hangaru - gdzie natkniesz się na Maula. Równie nagle przestajesz być Obi-Wanem. Animujesz Królową. Nie powinieneś mieć trudności, bo raz już przeszedłeś tę trasę, tylko w odwrotnej kolejności.
Idź przed siebie i pokonaj kilka droidów. Gdzieś po lewej będzie komnata z facetem, którego już spotkałeś. Pogadaj z nim i otworzy komnatę obok, w której jest sporo przydatnych drobiazgów. Zbierz, co uznasz za potrzebne i wyjdź. Przed siebie - pierwszy przystanek jest przy fontannie, gdzie Panaka cię ostrzeże, że jest tu za cicho. Istotnie - jest. Pogadaj i każ mu zostać, gdy ty pomyszkujesz po okolicy. Podejdź do przodu - w rzeczy samej, jest tu kilka droidów do stłuczenia. Niedługo trzeba ci będzie czekać, aż przyleci przerażony Panaka - w okolicach fontanny zjawił się droid-niszczyciel. Też bym się spietrał... Zabieraj się stąd, przejdź po moście... i znowu te natrętne droidy. Rozwal drania, co się brzydko bawi ciężkim działkiem, potem przejdź za działko, odwróć je i roznieś wszystko, co tylko zobaczysz. Upewnij się przede wszystkim, że usunąłeś 3 lub 4 droidy niszczyciele, które czają się z przodu. Czajaków odprzodkowych nie lubimy równie intensywnie, jak czajaków zatyłkowych. Znów zachodzi zmiana w scenach twego widzenia... Grasz Obi-Wana w hangarze. Pomóż Qui-Gonowi, który tłucze Darth Maula. Z boku jest pełen uzdrawiacz - jeśli go potrzebujesz. Trzeba ci stłuc drania do połowy jego odporności, wtedy zwieje przez boczne drzwi. Wal za nim. I znów stajesz się Królową. Pieprzone drzwi są otwarte. Przejdź przez nie, a spiesz się, bo może za tobą pogonić niszczyciel. Gnaj prosto przed siebie i po prawej - zanim dotrzesz do łukowatego przejścia zablokowanego przez droidy - znajdziesz schronienie. Po schodach w górę do komnaty, gdzie w schowku znajdziesz health pack. Jeśli Panaka jest na dole, przemów do niego i każ mu zapie... lać za sobą. Przejdź przez komnatę, most i zejdź po schodach w dół. Pozabijaj ostrzeliwujące cię droidy. Drzwi znów są zamknięte. Na prawo jest R2 i ranny wojak. Pogadaj z R2 i każ mu otworzyć drzwi nieopodal żołnierza. Wejdź do małej kabinki i zniszcz generator mocy. Teraz jest otwarte, możesz przejść i wedle woli narąbać kilka droidów. Dalszą drogę blokuje ci różowe pole siłowe. Pogadaj z rannym wojakiem. Przejdź pod łukiem naprzeciwko pola - gdzie był czołg - podejdź po schodach z prawej i pogadaj z uwolnionym więźniem (chyba go wcześniej uwolniłeś?). Da ci małe, a kąśliwe co nieco. Wróć na dziedziniec z polem siłowym i podejdź po schodach nieopodal rannego żołnierza. Przedostań się do mostu i zeskocz w dół przy uszkodzonej barierce. Zajdź za róg, gdzie trzeba ci będzie zastrzelić kilka niegodziwych R2. Spotkaj się z Panaką i idź z nim w dół i w górę po schodach i przez ogród - z posągiem, na balkonik pełen żołnierzy. Teraz grasz Obi-Wana. Powalcz trochę z Maulem, aż się rzuci do ucieczki przez ciemną kładkę. Idź za nim do miejsca, gdzie Qui-Gon powie, że wybór należy do ciebie: "The choice is yours". Jeśli musisz, przeskocz nad Qui-Gonem i rzuć się na Maula. Kładka trzaśnie ci pod stopami, ale Qui-Gon da sobie radę. Odwróć się. Jest tu zmienne pole (błękitne) siłowe. Kiedy zniknie, przejdź do kolejnego kolistego rejonu - i nie idź dalej. Podejdź w lewo, otworzy się niewielka skrytka i nastąpi koniec etapu.


© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.



Etap 11: *Rozprawa Ostateczna*

Cele: Królowa - znaleźć salę tronową; Obi-Wan - pokonać Darth Maula

Dla Królowej jest na tym etapie cała kupa niszczycieli do zniszczenia. Podejdź do żołnierza, co stoi nieopodal trojga drzwi. Posłuchaj, co mówi i NIE otwieraj drzwi za nim. Nie ma sposobu, byś załatwił wszystkie droidy. Zamiast tego wejdź do komnaty z prawej i przesuń kolorowe pudło do komnaty lewej. Przesuń aż pod zielony guzik, którego inaczej nie możesz dosięgnąć. Naciśnij go i wejdź do miejsca, gdzie trzymają więźniów. Jeden z nich ma biały klucz, poga-





daj z nim. Wróć na szlak główny i podjedź do drzwi z białym panelem kontrolnym. Na razie jest niedostępny. W rogu tuż obok jest czytnik czerwonych kart, który otworzy ci dostęp do białego panelu. Dopiero gdy go użyjesz, możesz się zabrać do panelu. Znów stajesz się Obi-Wanem. Przejdź przez drzwi i przygotuj się na kilka piekielnych skoków. Uwierz albo nie, ale trzeba ci będzie przebrnąć jakoś przez te okrągłe platformy i elewatory z jednej strony komnaty na drugą, by dotrzeć do kładki, gdzie Qui-Gon wiedzie bój z Darth Maulem. W kręgu jest droid. W tej części gry twoim celem jest przedostanie się na lewą część pomieszczenia. Cały czas kieruj się w lewo, mijaj kręgi, aż dotrzesz do ślepego zaułka, gdzie jest krąg z droidem. Zabij drania. Kiedy podjedzie elewator, wskocz nań, podjedź na samą górę i dopiero tam zejdź. Z tej wyniosłości zobaczysz walczących ze sobą Dartha i Qui-Gona. Rozejrzyj się dookoła - zobaczysz drzwi w ścianie dokładnie pod tobą. Jest tam krąg - z różowym polem siłowym emitowanym z jego środka. Z kręgu można dostać się do tych drzwi. Podwójny skok i jesteś tam. Przejdź przez dwoje drzwi i trafisz na kładkę. Pierwszy panel kontrolny, na który trafisz z lewej włącza światła. Podejdź do końca - ten panel pozwoli ci się pozbyć pól siłowych. Wróć do pierwszego - naprzeciwko niego jest niewielki rejon, który trochę jakby wystaje. Wejdź nań - możesz się stąd dostać na inną kładkę. Platformy są za daleko, by do nich doskoczyć. Możesz cisnąć w przeciwległą platformę gungańską kulą energii - w panelu kontrolnym zrobi się zwarcie i trochę się ta platforma wysunie. Albo podejdź do środkowego panelu - z początku wygląda jak pudło, musisz go obejść dookoła i dopiero wtedy ujrzysz guzik. Wciśnij go. Platforma z boku nieco się przesunie. Teraz możesz do niej doskoczyć. Przejdź przez drzwi - masz przed sobą kilka droidów. Przejdź dalej - trafisz do ślepego zaułka - i na razie koniec z Obi-Wanem. I oto znów jesteś Królową. Przed tobą kupa droidów - w tym jeden skurczybyk z ciężkim działkiem. W pierwszej komnacie z lewej (nieopodal drugiego działka) jest składzik broni. Gdy załatwisz wszystkie droidy, przejdź do drzwi po lewej na końcu korytarza.

Nowy korytarz: drzwi na lewo mają czytnik błękitnych przepustek. Za drzwiami na prawo w skrytce jest pełny uzdrawiacz. Przejdź korytarzem do kolejnych zamkniętych drzwi. Na lewo jest komnata z błękitną przepustką, ale tkwi też w niej droid destroyer. Niech go bierze Panaka - jeśli da radę. Za drzwiami z prawej też tkwi droid, ale nie masz tam niczego pożytecznego, więc ich nie otwieraj. Kiedy weźmiesz niebieską przepustkę, wróć do komnaty z czytnikiem i użyj przepustki. Potem wróć do zamkniętych drzwi i użyj niebieskiego panelu kontrolnego. Tu z kolei potrzebna będzie czerwona przepustka, leżąca na wąskiej półce przy kolumnie. A czytnik jest dalej w głębi przejścia i po prawej. Jest tu też komnata ze skrzynią. Przepustkę znajdziesz, robaczku, na kolumnie nieopodal tej komnaty. No to teraz tak. W dole schodów jest pudło - przesuń je na elewator. Wróć do komnaty z pudłem i też przesuń je do elewatora. Potrzebne ci pudła jedna na drugim - nie muszą jednak leżeć idealnie. Opuść pudło z góry na to na elewatorze. Trzeba ci nieco miejsca, byś mógł skoczyć na dolne, a potem na górne pudło. Przesuń je (pudła, nie miejsce) do kolumny z czerwoną przepustką. Gdy już weźmiesz przepustkę, użyj jej na czytniku, otwórz i przejdź przez wielkie drzwi z czerwonym panelem kontrolnym.

Znów jesteś Obitym Wanem. Na tym etapie trzeba ci się przedostać na drugą stronę komnaty. Wejdź na krąg. Spójrz w dół. Jakiś droid łazi po kręgu z różowym polem emitowanym ze środka kręgu. Chcesz się dostać na krąg pod nim. Wejdź na elewator. Od pożądanego kręgu oddzielają cię trzy poziomy, ale elewator zatrzymuje się tylko na dole i na szczycie. Po cholerę tak sobie komplikować życie? Ty musisz się dostać na poziom środkowy. Musisz dosięgnąć środkową platformę podwójnym skokiem. To pozornie niemożliwe, ale tylko pozornie (a w REDGUARD grałeś, robaczku?). Usilnie próbuj, w końcu ci się uda. Idź przed siebie. Na końcu dotrzesz do ślepego zaułka kręgu (różowe pole siłowe) z droidem. Zabij droida. Prosto pod tobą jest krąg z elewatorem. Raz jeszcze zrób podwójny wygibas - najlepiej będzie, jak poczekasz, aż elewator zjedzie w dół i zakryje dziurę, bo możesz się w nią stoczyć po skoku - a wtedy dupa blada.



Podjedź elewatorem na samą górę. Zamorduj droida i przejdź przez drzwi. Za kratą, nieopodal panelu jest pudło. Trzeba ci dostępu do pudła. Użyj panelu, by wezwać windę. Potem użyj go jeszcze raz i szybko wskocz na jadącą w dół windę. Przy ścianie jest wąska półka - podwójny zawijaniec i jesteś na miejscu. Wciśnij guzik - a krata się odsunie. Podjedź elewatorem i wciągnij nań pudło. Użyj panelu, by elewator opuścić w dół. Musisz teraz przesunąć pudło do rejonu, gdzie wszędzie blokują ci drogę niebieskie pola siłowe. Nieco z boku jest wąska półka. Przesuń tam pudło i wskocz na nie. Ta sterówka kieruje polami kontrolnymi. Musisz tak je ustawić, by móc przejść na drugą stronę. Załóż, że kontrolki to gęby na zegarze. Zaczynając od ściany z trzema panelami od lewej do prawej, trzeba ustawić: 9:00, 9:30, 3:00. Na drugiej ścianie jest 5 paneli. Od lewej do prawej powinno być: 9:30, 3:00, 9:30, 3:00, 9:30. Tak trzymać i iść przed siebie. Na drugą stronę, do elewatora i przez drzwi. Znów przeistaczasz się w Królową. Zabij droida za ciężkim działkiem, odwróć działko i wybij całe to bojowo nastawione tałatajstwo. Podejdź po schodach do góry. Mam nadzieję, że ci zostały jakieś pociski protonowe, bo przed tobą znów droidy niszczyciele. Na górze przejdź przez drzwi z lewej. Przez okno, po półce i do drugiego okna. Nie zapomnij o uzdrawiaczu. Drzwi po przeciwległej stronie wiodą do sali tronowej (drugie prowadzą do rejonu z wielkimi schodami, gdzie właśnie byłeś). Wejdź do sali i zabij kilku droidów. Zanim przemówisz do Wicekróla, otwórz drzwi przeciwległe do tych, przez które wszedłeś. Przemów do Panaki i każ mu wejść do komnaty. Przemów do Wicekróla - wyśle przeciwko tobie kilku droidów. Pozabijaj je. Raz jeszcze przemów do Wicekróla... i po raz ostatni zmień charakteryzację.

Znów jesteś Obi-Wanem... to już prawie koniec etapu. Wejdź na krąg i spójrz w dół. Musisz wskoczyć na elewator, który jedzie w dół, albo w górę. Łatwiej ci to będzie zrobić, gdy elewator jedzie w górę - przy jeździe w d...ół, skok jest piekielnie daleki. Ale i tak poczekaj, aż elewator będzie możliwie najbliżej. Ten elewator ma tylko dwa poziomy. Zatrzymuje się na dolnym kręgu, ale nie na najwyższym. Zeskocz na górze i idź aż do ślepego zaułka. Ten elewator na 4 poziomy. Trzeba ci zejść na środkowym kręgu. Podejdź naprzód do ostatniego kręgu, a stąd możesz (nareszcie) przeskoczyć na kładkę. Qui-Gon i Darth Maul przenieśli się - niestety - gdzie indziej. Przejdź przed drzwi po lewej - uważaj na czerwone pola siłowe, które na przemian się włączają i wyłączają. Przejdź do końca, gdzie walczą Darth Maul i Qui-Gon. Oto ostateczna rozgrywka. Na półkach po obu stronach jamy są uzdrawiacze w ukrytych schowkach (są niebieskie i lekko zaznaczone). "Użyj" ich do otwarcia. Jedną ze strategii, użytecznych przy starciu z Maulem jest zepchnięcie go do jamy. Jeśli będziesz miał szczęście, może uda ci się ustawić w jednym z rogów i załatwić go kiloma pociskami protonowymi. Gdybyś jednak chciał załatwić go mieczem, pamiętaj, że będzie używał czerwonych błyskawic i rzucał w ciebie pudłami.

Gdy Darth Maul wreszcie zdechnie, przemów do Qui-Gona...

KONIEC GRY

Marilyn Caylor

tł. i opr. El General Magnifico

producent: LucasArts/Activision
platforma: PC

CZĘŚĆ 2

X-Wing Alliance

[illegible] się" w czasach Trylogii to ogólnie rzecz biorąc historia przygotowań do ataku na drugą Gwiazdę Śmierci. Ostatnie sceny z Powrotu Jedi zostały zresztą w tej grze dość dokładnie odwzorowane, co oznacza, że przy odrobinie wysiłku każdy będzie miał możliwość lotu w ciasnych korytarzach zakończonego wysadzeniem reaktora. Ale to dopiero w kampanii numer siedem, a na [illegible]

Tour of Duty Four: The Bothan Connection; Kampania czwarta: Bothańskie powiązania

Rebelia zawarła układ handlowy z potężną organizacją przemytniczą. Organizacja podzieli się na dwie części, a ty będziesz walczył z jedną z nich.

#1 Shipment to Mining Colony; Transport do kolonii górniczej

1. Opuścimy Liberty i udamy się do stoczni remontowych Bilbringi. Po przybyciu na miejsce spotkamy się z naszymi transportowcami i towarzyszącą im ochroną.
2. Po zakończeniu przygotowań wejdziemy w nadprzestrzeń przed innymi, by oczyścić teren z obrony, jaką mogli zostawić Viraxo.
3. Magazyn Viraxo, na który uderzamy jest słabo broniony. Większość ich sił bezpieczeństwa jest obecnie zajęta eskortą konwoju, który przybędzie tu później.
4. Według planu Aeron mamy wlecieć, zabrać kontenery i wylecieć zanim pojawi się konwój z ochroną. Nie planujemy spotkania z większymi siłami wroga.
5. Po zakończeniu zadania odeskortujemy transportowce do pola asteroidów Vergesso znajdującego się w systemie Lybeya.

Aby pomóc Rebeliantom, twoja rodzina odbija konwój niewolników i zaopatrzenia z Viraxo.

- Ta misja jest bardzo rutynowa. Wystarczy obserwować, kto pojawia się na polu walki i atakować wszystkie cele, które możesz, używając automatycznego ognia i siły połączonych działek. Gdy pojawi się nowy statek, od razu zacznij go atakować, chyba że twój aktualny cel kieruje się na konwój.
- Ciągłe atakowanie statków ostrzeliwujących konwój zapewni bezpieczeństwo statkom i ułatwi zadanie. Od czasu do czasu będziesz musiał atakować korwetę Marauder, aby odwrócić jej uwagę. Po zniszczeniu wszystkich myśliwców i korwety zajmij się resztą. Będziesz miał dużo czasu na sprawdzenie kontenerów, zniszczenie ich oraz fabryki.
- Po przybyciu do kolonii górniczej zajmij się atakującymi myśliwcami, co jest twoim ostatnim zadaniem w tej misji.

Dodatkowe punkty:
(1000) Zniszczenie FAC/2 VXO-33274;
(50) Zniszczenie 100% CN/I Chi (2x);
(50) Zniszczenie 100% CNE/E Pi (3x);
(0) Zniszczenie 100% CF XTS-A;

#2 Reconnaissance of Imperial Convoy; Sprawdzenie konwoju imperialnego

1. Witajcie piloci. Tuż przed moim przejściem na stronę Rebelii słyszałem pogłoski o bardzo wielkim projekcie budowlanym, jaki podjęło Imperium.
2. Potężne konwoje przechodzące przez system Eidoloni zdają się potwierdzać te pogłoski. Sądzę, że w najlepszym interesie Przymierza leży sprawdzenie tych informacji.
3. Wasza grupa wyleci z Liberty i uda się do imperialnego punktu tranzytowego w systemie Eidoloni. Jeden z konwojów powinien się tam niedługo pojawić.
4. Zapisy lotów, które przekazałem Przymierzu dowodzą, że miejsce to jest jednym z większych punktów tranzytowych dla konwojów. Możecie oczekiwać, że spotkacie tam nawet kilka z nich.
5. Zapisy lotów nie są jednak kompletne. Nie zawierają bowiem informacji o przewożonych ładunkach, co wydaje się podejrzane. Waszym zadaniem będzie zbadanie wszystkich statków, aby uzupełnić te dane.
6. Pamiętajcie, że jest to misja zwiadowcza. Podejrzewam, że napotkacie na ciężką obronę, związaną z liczbą ciężkich okrętów stanowiących eskortę konwojów.
7. Najważniejsze jest, byście zdobyli jak najpełniejsze informacje. Po zbadaniu wszystkich statków wracacie z powrotem na Liberty.

Komandor Zaletta ostrzegł Przymierze o dużej, dobrze chronionej dostawie zaopatrzenia. Zostałeś przydzielony do sprawdzenia jego zawartości.

- Uważaj na frachtowce, ale na razie nie przerzucaj mocy z laserów do silników - w grze jest mały "bug", który może zakończyć misję po przybyciu pierwszego frachtowca.
- Gdy pojawi się pierwszy statek z konwoju, przerzuć moc z laserów na silniki i ruszaj do akcji. Misja jest stosunkowo łatwa, gdyż nie musisz zbliżać się do dużych statków. Jednak jeśli chcesz zdobyć dodatkowe punkty, będziesz musiał się trochę napracować.
- Używaj mapy, aby stwierdzić, który statek jest najbliżej skoku w nadprzestrzeń - te sprawdzaj w pierwszej kolejności.
- Użyj 1/3 prędkości i maksymalnie naładowanych laserów, aby zająć się frachtowcami MOB i unieruchom kontenerowce, strzelając rakietami w silniki. Nie ma dodatkowych punktów za zniszczenie krążowników, gwiezdnego niszczyciela czy myśliwców, więc po prostu trzymaj się od nich z daleka.
- Jeśli masz problem z rakietami, użyj klawisza "", aby wybrać je za cel i ustaw się tak, aby nadlatywały od tyłu. Używaj śmieci ("chaff"), gdy będą już blisko.

Dodatkowe punkty:
(25) Zniszczenie 100% CN/I CON-I;
(25) Zniszczenie 100% CT (2x);
(25) Zniszczenie 100% CN/F CON-F;
(25) Zniszczenie 100% CF;
(25) Zniszczenie 100% Pr/Tk Tank;
(25) Zniszczenie 100% CN/C Tube;
(25) Zniszczenie 100% MOB XTS-A (2x);
(25) Zniszczenie 100% CF XTS-B;

#3 Mining Colony Under Siege; Rescue Aeron; Oblężenie kolonii górniczej; uwolnienie Aeron

1. Musimy działać bardzo szybko, by wydostać ją z asteroidów Vergesso. Imperium rozpoczęło już atak na znajdującą się tam stocznię.
2. Aeron ciągle się jeszcze na niej znajduje, a ponieważ Otana jest obecnie w naszym posiadaniu, na nas spadło zadanie jej uratowania.
3. Opuścimy Liberty natychmiast i udamy się do stoczni. Z odrobiną szczęścia dostaniemy się tam, zanim będzie za późno. Musimy się spieszyć!


© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved

SSD Executor i flota gwiezdnych niszczycieli zaatakowały kolonię górniczą, do której dostarczałeś zaopatrzenie. Grupa myśliwców i dużych statków ma rozkaz uratowania Aeron.

Pole walki jest dość mocno zatłoczone, co może utrudnić ci wykonanie misji za pierwszym razem. Bardzo istotne jest zniszczenie platformy, zanim w jej zasięg wejdą statki flagowe - w innym wypadku nie będziesz mógł uratować Aeron.

Twoim pierwszym posunięciem powinno być zniszczenie grupy TIE Bomberów Zeta. ISD wystrzelą je, gdy tylko się zbliżysz i spróbują się ciebie pozbyć stadem rakiet. Gdy otrzymasz dwa bonusy (dwa ISD mają grupy Zeta), przerzuć energię z laserów do silników i pędź do kolonii górniczej.

Grupa T/F Alfa będzie lecieć za tobą, ale tryb obronny ("defend mode") przy prostym locie powinien dość szybko ich wykończyć. Będąc 1 kilometr od stacji, wciśnij klawisz automatycznego dokowania ("shift+d"). Ustaw tarcze na maksimum, przekieruj energię z laserów do tarcz i wciśnij "g", aby zająć pozycję górnego strzelca. Nie możesz strzelać, dopóki nie zadokujesz, a procesu dokowania nie można przyspieszyć. Jeśli znowu dorwie cię grupa Alfa, przerwij dokowanie i rozpraw się z nimi.

W czasie dokowania wciskaj klawisz "r", aby wybrać najbliższy cel i cały czas strzelaj. Jeśli nie jesteś zbyt dobrym strzelcem, najlepszą metodą będzie przytrzymanie klawisza strzału i celowanie w największe grupki przeciwników.

Gdy Aeron wejdzie na pokład, wciśnij "backspace", żeby włączyć pełny ciąg, przerzuć energię z laserów do silników, utrzymuj tarcze na wysokim poziomie i przenieś się do kokpitu. Skieruj się w stronę SSD i gdy będziesz nad nim przelatywał, przerzuć energię z tarcz do silników, włącz tryb obronny i skieruj się w stronę boji nawigacyjnej. Przy prędkości, którą osiągniesz, bez problemu uciekniesz rakietom i myśliwcom.

Dodatkowe punkty:
(250) Zniszczenie 100% grupy T/B Zeta (2x);
(250) Zniszczenie 100% grupy T/F Alfa (2x);

#4 Capture the Freighter Suprosa; Przejęcie frachtowca Suprosa

1. Wasza grupa rozpocznie akcję niedaleko Bothawui, skąd uda się do punktu zbiórki. Operacją dowodzi Commander Skywalker i to jego rozkazów będziecie słuchać.
2. Transportowiec Suprosa powinien wyjść z nadprzestrzeni niedaleko jednego z księżyców. Z odrobiną szczęścia powinien poddać się bez walki.
3. Jeżeli Suprosa będzie stawiała opór, macie pozwolenie na odpowiedź ogniem. Wystarczy, że będziecie postępowali zgodnie z rozkazami Commandera Skywalkera, a wszystko będzie OK.
4. Po unieszkodliwieniu transportowca zadokuje do niego Outrider dowodzony przez kapitana Rendara. Po przejęciu ładunku Koth Melan zadecyduje o przebiegu dalszej części misji.

Skywalker potrzebuje eskadry A-Wing'ów oraz Outridera Dasha Rendara, aby przejąć frachtowiec Suprosa i jego komputer.

Skieruj się w stronę frachtowca zaraz po jego wyjściu z nadprzestrzeni. Zanim znajdziesz się w jego zasięgu, utrzymuj lasery i tarcze na normalnym poziomie. Outrider powinien zająć się kilkoma pierwszymi minami kierowanymi, ale Suprosa jest dużo cięższym celem. Rozkaż wszystkim statkom atakować cel i sam zaatakuj, używając połączonych ion cannonów.

Po unieruchomieniu frachtowca wróć do normalnych ustawień energii i leć za X-Wingiem. Czeka cię nie planowana podróż do Kothliss.

Szybko zaatakuj kanonierki, używając "[" i "enter", aby się ich pozbyć. Gdy pojawi się Iterdictor Claw, wróć do normalnych ustawień energii i skieruj się prosto na niego razem ze swoimi skrzydłowymi.

Claw nie ma generatorów tarcz, także będziesz mógł użyć siły czterech połączonych laserów i ustawić energię, tak aby regenerowały się jak najszybciej. Przy rozwalaniu Clawa nie przejmuj się Skywalkerem i Outriderem, bo nic im się nie stanie.

Dodatkowe punkty:
(250) Zniszczenie 100% grupy T/B Deta (2x);
(250) Zniszczenie 100% grupy GUN Tau;
(500) Zniszczenie VSD Hunter;
(250) Zniszczenie INT Claw;


© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved.

#5 Abandon Rebel Base at Kothliss; Ewakuacja z bazy Rebelii na Kothliss

1. Jak wspomniał Admirał, w trakcie odszyfrowywania wiadomości przechowywanych w imperialnym komputerze znajdująca się na Bothanskiej kolonii Kothilis kryjówka Kotha Melana została zaatakowana przez Łowców.
2. Jednemu z jego ludzi udało się uciec z komputerem i skontaktować z nami, by wezwać pomoc. Przekaże nam komputer w bazie Kothlis II.
3. Zostanie on odebrany przez korwetę Razor, która następnie uda się na spotkanie z okrętem flagowym Admirała Ackara, krążownikiem Independence.
4. Nie mamy zbyt wiele czasu. Czujniki dalekiego zasięgu wykryły na obrzeżach systemu Super Star Destroyera kierującego się prosto na Kothlis.
5. W związku z tym zarządziliśmy już ewakuację naszej bazy Kothlis II. Waszym najważniejszym zadaniem jest ochrona Razora.
6. Gdy Razor wejdzie w nadprzestrzeń, pomóżcie innym w zapewnieniu ochrony transportowcom ewakuującym personel bazy. Ruszajcie do maszyn, nie mamy wiele czasu!

Imperium zdecydowało się wysłać Executora, aby rozprawił się z bazą Rebelii orbitującą wokół Kothliss. Twoim zadaniem będzie ewakuacja ludzi, którzy pracują nad komputerem ukradzionym z Suprosa.

Poziom trudności tej misji waha się momentami od dużego do banalnego, także bądź ostrożny. Po przybyciu Executora skoncentruj się na grupach TIE Bomberów. Na polu walki może też pojawić się parami grupa ATR Talon. Możesz trafić każdy transportowiec dwoma torpedami, trzymając się poza zasięgiem ognia. Atakuj i uciekaj szybko.

Po zniszczeniu transportowców zajmij się znów TIE Bomberami. W czasie kiedy ty będziesz trzymał je w szachu, korweta Razor spokojnie zniknie w nadprzestrzeni.

Dodatkowe punkty:
(1000) Zniszczenie 100% myśliwców Imperium;
(250) Zniszczenie 100% grupy ATR Talon;
(500) Zniszczenie VSD Hunter;
(250) Zniszczenie ISDII Avenger;

#6 Protect Imperial Computer; Ochrona imperialnego komputera

1. Wasza grupa uda się na spotkanie z Razorem i przepędzi znajdujące się tam siły wroga. Następnie utworzycie parasol ochronny, umożliwiając przeprowadzenie niezbędnych napraw.
2. Po zakończeniu napraw odeskortujecie Razora na miejsce spotkania z Independence. Czas jest tu najważniejszy! Imperialna grupa pościgowa dogoniła i unieruchomiła korwetę Razor. Twoim zadaniem jest likwidacja przeciwnika i ochrona danych znajdujących się na pokładzie korwety.

Po zniszczeniu większości kanonierek, ISDII Avenger po raz kolejny pojawi się na polu walki (niezależnie od tego, czy zniszczyłeś go w poprzedniej misji, czy też nie). Skoncentruj się na TIE Bomberach, a gdy będziesz miał ku temu okazję, wykonaj kilka ataków na generatory tarcz Avengera.

Im szybciej go zlikwidujesz, tym mniej będziesz miał do pokonania myśliwców. Uważaj jedynie, żeby nie zniszczyć go, zanim wystrzeli kapsułę ratunkową. W misji jest błąd, który powoduje, że kapsuła może w ogóle nie zostać wystrzelona. Gdy jednak się już pojawi, będziesz musiał ją eskortować. Przekieruj całą energię do tarcz, zrównaj prędkość klawiszem "enter" i po prostu za nią leć. W odległości dwóch "klików" od Independence kapsuła jest bezpieczna, a ty możesz zawrócić i zająć się pozostałymi TIE Bomberami. Stanowią zagrożenie dla Independence i muszą zostać zlikwidowane.

Dodatkowe punkty:
(1000) Zniszczenie ISDII Avenger;
(250) Zniszczenie 100% Imperialnych myśliwców;

Tour of Duty Five: Mustering the Fleet; Kampania piąta: Zbieranie Floty

Tytuł tej kampanii doskonale oddaje jej przebieg. Jest ona jednak dość nudna... Wprawdzie ciągłe przeplatanie się interesów Rodziny i Rebelii jest może i ciekawe, ale misje są jakieś takie nijakie.

#1 Protect Alliance - Smuggler Meeting; Ochrona spotkania Przymierza z przemytnikami

1. Ponieważ zależy nam na utrzymaniu naszej obecności w tym sektorze w sekrecie, na misję udacie się w Z-95



oznaczonych jako grupa Bandit.
2. Zadaniem Bandytów jest eskorta naszej delegacji udającej się na spotkanie z Dunari. Nasz wywiad dysponuje bardzo skromnymi informacjami na jego temat. Miejcie oczy szeroko otwarte.
3. W pobliskim systemie stacjonuje imperialna grupa patrolowa. Jeżeli pojawią się ich statki, waszym zadaniem jest obrona wycofujących się delegacji. Miejsca bojów musimy wybierać bardzo ostrożnie.

Rebelia postanowiła podpisać traktat o współpracy z grupą przemytników dowodzoną przez Denari. Twoim zadaniem jest upewnienie się, że lokalizacja wybrana na spotkanie jest naprawdę bezpieczna.

W chwilę po rozpoczęciu misji grupa najemników wejdzie do systemu. Zaatakuj myśliwce wroga, a między kolejnymi zestrzeleniami znajdź czas, aby zniszczyć korwetę Vulture. Jej turbo lasery mogą szybko wykończyć LT3000 Denariego czy MUTR Saloon.
Bardzo dobrą rzeczą w tej misji są unowocześnione rakiety ("advanced missiles"), które pozwolą ci na szybkie wyeliminowanie myśliwców i zajęcie się korwetą.

Dodatkowe punkty:
(500) Zniszczenie M/CRV Vulture;

#2 Attack Imperial Convoy; Atak na konwój Imperium

1. Cywilne statki handlowe przewożące imperialny ładunek przelatują przez punkt celny w systemie Nezni. Przechwycenie ich ładunku jest waszym podstawowym zadaniem.
2. Z pomocą Hurrimów unieruchomicie statki przewożące imperialny ładunek. Zbadajcie każdy transportowiec, by dowiedzieć się, które z nich mają na pokładzie interesujące nas rzeczy.
3. Po unieruchomieniu statków na miejsce akcji przybędzie kilkanaście transportowców przymierza, by przejąć ich ładunek. Pamiętajcie, że są to cywile - naszym podstawowym zadaniem jest przechwycenie ich ładunku, a nie zniszczenie tych statków czy zabicie załogi.
4. Po wykonaniu zadania waszym celem będzie eskorta naszych transportowców z powrotem na Liberty.

To, co zaczyna się jako atak na imperialny transport szybko przerodzi się w walkę dwóch na jednego między zdradzieckimi najemnikami a imperialnymi myśliwcami. Twoim zadaniem jest osłona ładunku oraz uważanie, aby żaden cywil nie został zabity.

Sprawdzenie pierwszego celu przeprowadź ostrożnie. Najemnicy nie ujawnią się, dopóki nie sprawdzisz pierwszego celu. Wybór najbliższego pozwoli ci utrzymać najemników w większej odległości od konwoju. Z kolei wybór któregoś ze środka da ci możliwość sprawdzenia statków zanim uciekną.
Gdy tylko statki najemników staną się celami, wybierz najbliższy i zaatakuj tak szybko jak to możliwe. Ion cannony mogą przyspieszyć proces likwidowania wroga, ale musisz pamiętać o jednym - jeśli zostanie zniszczony jakiś cywilny frachtowiec - przegrasz, nawet jeśli wykonasz wszystkie cele misji. Dlatego możesz unieruchamiać statki przeciwnika, a ich zniszczeniem zająć się po zakończeniu misji.
Sprawa może się trochę skomplikować, gdy po pewnym czasie na polu walki pojawi się kilka Skipray Blastboats. Najpierw skoncentruj się na myśliwcach, które są najbliżej ciebie, a dopiero potem zaatakuj Skipraye. Podobnie powinieneś postąpić z myśliwcami Imperium, ale jeśli będziesz miał szczęście, skoczysz w nadprzestrzeń zanim zbliżą się do konwoju.

Dodatkowe punkty:
(25) Zbadanie FRT Toburik Haulers (2x);
(25) Zbadanie CTRNS Toburik Haulers (2x);
(25) Zbadanie Xiy/T Toburik Haulers (2x);

#3 Break Emon Out of Brig; Odbicie Emona z Brig

1. Dunari chce, byśmy zabrali kontener z gazem Tibana, przechowywany w jednym z imperialnych magazynów. Znajduje się on na liście przylotów bazy Quesna. Musimy go odnaleźć, a później... zamierzamy go im dostarczyć!
2. Kontener został zmodyfikowany, tak by eksplodować w pewnej odległości od bazy. Podlecimy z nim do stacji, aby ułatwić później holownikom bazy podciągnięcie go w pobliże hangaru.
3. Dunari ma nadzieję, że wybuch wprowadzi wystarczająco dużo zamieszania, by udało mu się dostać do środka i wyciągnąć twego brata.
4. Gdy Dunari zadokuje, musimy zapewnić mu osłonę, zanim nie wróci na pokład z Emonem. Proste zadanie, nie sądzisz, Ace?

Stary przyjaciel twojego ojca - Denari - dowiedział się, gdzie jest więziony Emon. Twoim zadaniem jest przeprowadzenie akcji mającej na celu jego uwolnienie.

W pierwszym obszarze ignoruj TIE Fightery i zacznij sprawdzać kontenery. Złap właściwy i wejdź w nadprzestrzeń - nie powinieneś napotkać zbytniego oporu.
W drugim obszarze skieruj się w stronę stacji i wypuść kontener w odległości 1.2 kilometra. Pojawi się holownik, który zabierze kontener, przewiezie go do bazy, gdzie ten wybuchnie.
Eksplozja jest właśnie dywersją oraz znakiem dla oddziału Denariego. Wyląduje on ze swoimi ludźmi i zacznie sprawdzanie kompleksu. Nie ułatwia to jednak twojego zadania. Weź na cel Deadman's Hand i zapamiętaj go jako standardowy cel (preset). Z atakujących statków wybieraj TIE Fightery i TIE Advanced, gdyż mają one za cel zniszczenie Denariego. Kanonierki interesuje tylko twój statek.
Jeśli znasz podstawy gry, misja ta jest dość łatwa. Włącz tryb obronny, aby zająć się siedzącymi ci na ogonie kanonierkami, a sam likwiduj myśliwce.



#4 Protect Smuggler Retreat; Osłona odwrotu przemytników.

1. Kasyno Dunari stało się celem ataku sił imperium. Stworzymy grupę, która pomoże mu w ewakuacji personelu bazy.
2. Eliminacją wrogich myśliwców zajmie się grupa X-Wingów oznaczona jako Red.
3. B-Wingi z grupy Green będą stanowiły ochronę przez cięższymi jednostkami wroga, zajmą się także eskortą statków uciekających z kasyna.
4. Nie mamy pełnego rozeznania w sytuacji przy kasynie, zachowajcie więc ostrożność. Bądźcie przygotowani na improwizację. Po skończonej ewakuacji wrócicie z powrotem na Liberty.

Siły Imperialne pod dowództwem Admirała Holtza odkryły kasyno prowadzone przez Denariego i chcą zniszczyć stację, co ma być pokazem siły. Twoja eskadra ma za zadanie nie dopuścić do tego.

Misja ta jest bardzo podobna do poprzedniej, ale więcej jest tu zdarzeń losowych. Denari opuszcza kasyno, także ze stacji będą wylatywać statki (głównie promy i średnie transportowce), których będziesz musiał bronić (słabszych w pierwszej kolejności) przed atakującymi myśliwcami z ISD2. Używaj skrzydłowych, żeby ułatwić sobie zadanie.
TIE Bombery nie stanowią w sumie problemu, gdyż w ogniu walki będą miały problem ze zbombardowaniem stacji. Jeśli dobrze eskortowałeś uciekające statki, będziesz mógł zniszczyć bombowce.
Gdy Denari ogłosi, że jako ostatni opuszcza stację, wydaj wszystkim swoim skrzydłowym rozkaz ataku, na któryś statek flagowy. Najlepszym celem jest Lament, o ile nadal znajduje się na terenie misji.

Dodatkowe punkty:
(1000) Zniszczenie STRKC Lament;
(100) Zbadanie ISDII Corruptor;
(100) Zbadanie M/FRG Cerebus;

#5 Rescue Smugglers; Ratowanie przemytników

1. A-Wingi z grupy Blue udadzą się do portu kosmicznego Camen i nawiążą kontakt z uciekającymi członkami rady.
2. Znajdują się oni obecnie pod ogniem goniących ich myśliwców hurrimskich. Waszym zadaniem jest wyeliminowanie stanowiących zagrożenie statków wroga i eskortowanie członków rady aż do Liberty.

Członkowie grupy Denariego uciekli promem przed siłami Hurrina. Twoje A-Wingi muszą zlikwidować eskadrę myśliwców Hurrina zanim te zniszczą prom.

W misji tej nie ma niczego nowego. Obierz prom za standardowy cel i przygotuj się na liczny atak myśliwców.
Jako że pierwsza grupa myśliwców po wyjściu z nadprzestrzeni zaatakuje prom, będziesz musiał strzelać do wszystkiego. Nie przejmuj się tym, że statek, w który strzelasz nie jest wybrany jako cel - po prostu strzelaj i to w duże grupy. Używaj podwójnych rakiet.
Pomimo dużej przewagi ilościowej przeciwnika, dobry pilot nie powinien mieć problemów z zapewnieniem promowi bezpieczeństwa. Gdy będzie już bezpieczny i skoczy w nadprzestrzeń, musisz skoczyć za nim. Będzie to krótki skok, bo załoga promu musi wyłączyć urządzenie naprowadzające. Da to Hurrinowi ostatnią szansę. Skoncentruj całą siłę ognia na Muuriańskim transportowcu, a reszta sił wroga zignoruje prom.

#6 Recover Datacore; Odzyskanie rdzenia pamięciowego

1. Informatorzy Aeron zdobyli informację, że rdzeń pamięciowy został wyrzucony na złomowisko niedaleko Tolig IV. Z odrobiną szczęścia powinien się tam nadal znajdować, gdy przybędziesz na miejsce z Emonem.
2. Najprawdopodobniej umieszczono go w magazynie, będziesz więc musiał sprawdzić wszystkie znajdujące się w pobliżu kontenery.
3. Po odnalezieniu tego właściwego, opuszczę Otanę, by go przechwycić. Przy okazji sprawdzę także, czy przypad-

kiem nie umieszczono w nim pluskiew lub urządzeń śledzących. Kiedy skończę, dam ci sygnał, byś go podjął.
4. Kiedy wrócę na pokład, udamy się w drogę powrotną na Liberty. Po przybyciu na miejsce zadokujemy do statku Emona i przekażemy mu rdzeń. Wygląda na prostą robotę. Emon potrzebuje ciebie i Emkay, abyście odzyskali zbiory danych waszej Rodziny, które pojawiły się niedawno. Dzięki temu będzie można stwierdzić, kto je sprzedaje.



Upewnij się, gdy droid opuści statek, że masz Andrasta i Emkay jako standardowe cele. T-Wingi najemników będą od czasu do czasu w parach wyskakiwać z nadprzestrzeni.
Skoncentruj się na niszczeniu jednego myśliwca naraz, tak szybko, jak to możliwe. Zwracaj uwagę na statki atakujące Emkaya, gdyż ma on dość mało energii.
Jeśli będziesz działał efektywnie, większość statków będzie atakować Andrast. To poważne zagrożenie dla powodzenia misji i musisz się nim zająć, gdy tylko Emkay wróci na pokład.
Po zniszczeniu wszystkich T-Wingów nie pozostaje nic innego jak powrót na Liberty i przesłanie danych Emonowi.

#7 Destroy Hurrim Base; Zniszczenie bazy Hurrimów

1. Zadaniem X-Wingów z grupy Red będzie zapewnienie ochrony B-Wingom Green w trakcie ich ataku na bazę. B-Wingi zajmą się niszczeniem stacjonarnej ochrony bazy, zapewniając wolną drogę dla Jericho.
2. Po zniszczeniu ochrony grupa Green zajmie się unieruchomieniem stacji. Po wykonaniu tego zadania przybędzie jednostka Storm, zadokuje do stacji i podejmie więzionych na niej członków rady.
3. X-Wingi Red i B-Wingi Green wyruszą z Liberty i razem z fregatą Jericho ruszą w drogę do bazy hurrimów.
4. Waszymi podstawowymi zadaniami są: uratowanie członków rady, zniszczenie bazy hurrimów oraz wszelkich wrogich statków uciekających z pola walki.
5. W trakcie operacji musicie zapewnić ochronę jednostce Storm. Niszczenie wszelkich statków hurrimów jest jak najbardziej wskazane. Gdy Storm zakończy swoje zadanie, odeskortujecie go i fregatę Jericho z powrotem do Liberty. Miłego polowania.

Członkowie ekipy Denariego pomogli w odnalezieniu bazy Hurrima. Twoim zadaniem jest złapanie ich załogi oraz dowódcy zanim zdążą uciec.

Tym razem masz wiele celów do wyboru. Nie ignoruj statków, które cię atakują, ale głównym celem jest na razie bliższa z dwóch korwet. Wczesne ich zniszczenie jest bardzo ważne, jeśli chcesz mieć sprawne statki do ochrony ATR Storm w czasie trwania misji.
Gdy tylko platforma zostanie wyłączona, wyleci z niej prom - wystrzel w niego torpedę protonową, aby zlikwidować tarcze, a następnie unieruchom go. Ekipa z ATR Storm znajdzie w nim przywódcę piratów.
W pewnym momencie na polu walki pojawi się Admirał Holtz i Corrupter. Rozkaż wtedy wszystkim B-Wingom atak (najlepiej na generatory tarcz), a X-Wingom pozwól walczyć z TIE Fighterami.
Szczęśliwie dla ciebie, dość szybko z nadprzestrzeni wyjdą siły Denariego, które przybyły na pomoc. Dzięki temu możesz zaopiekować się ISD i admirałem Holtzem.

Dodatkowe punkty:
(850) Zniszczenie ISDII Corrupter;
(250) Zniszczenie PLT/1 Hurrin Base;

Tour of Duty Six: The Darkest Hour; Kampania szósta: Najczarniejsza godzina

Rebelia musi poznać przyczyny ostatniego ataku najemników na flotę w Sullust. Twoja rodzina musi odkryć przeciek, zanim będzie za późno. Kampania ta rozgrywa się szybko i dzieje się w niej kilka rzeczy związanych z poprzednimi kampaniami. Jednak w rzeczywistości jest ona tylko preludium dla kampanii siódmej. Niektórym może nie przypaść do gustu poziom trudności niektórych misji.

#1 Meet with Bothan Delegation; Spotkanie z delegacją Bothan

1. Wasza grupa wyruszy z Liberty na miejsce spotkania. Liberty podąży za wami w chwilę później.
2. Spotkamy się z bothańskim Dreadnoughtem Tal'cara. Borsk Fey'lya i pozostali członkowie jego delegacji przybędą na pokład Liberty w wahadłowcu.
3. Wasza grupa będzie patrolowała okolicę spotkania. Nie przewidujemy żadnych kłopotów, ale utrzymujcie wzmożoną czujność.
4. Po zakończeniu spotkania będziecie eskortować wahadłowiec z powrotem na Tal'cara. Gdy Dreadnought wejdzie w nadprzestrzeń, wrócicie na Liberty.

Rebelia musi przeprowadzić spotkanie z delegacją wpływowych Bothian, aby dowiedzieć się czegoś o nowej gwieździe śmierci. Twoim zadaniem jest ochrona spotkania przed wrogimi działaniami.

Kluczem do tej misji jest uwaga. Musisz być gotowy na zrezygnowanie ze zniszczenia potencjalnie niebezpiecznego myśliwca, aby ukończyć misję.
Atakuj Skipraye tak długo jak to możliwe, ale staraj się przez cały czas trzymać Jade w odległości 3 kilometrów. W pewnym momencie pojawią się myśliwce wroga i zaatakują prom. Będziesz więc musiał być na miejscu (najlepiej ze swoim skrzydłowym), aby zlikwidować zagrożenie.
Nie przejmuj się za bardzo Skiprayami. Kilka z nich zaatakuje Dreadnoughta, ale jego tarcze okażą się wystarczająco wytrzymałe. Powinieneś skoncentrować się na korwecie, której turbolasery stanowią twardy orzech do zgryzienia.
Gdy z Intrudera zostanie wystrzelona kapsuła ratunkowa, sprawdź jej zawartość, ustaw ją jako cel standardowy i poczekaj, aby zaatakować myśliwce, które będą chciały zniszczyć prom Compassion.
Po rozprawieniu się z nimi do systemu wejdzie jeden Skipray. Będzie próbował połączyć się z kapsułą ratunkową, także musisz go zniszczyć tak szybko jak to możliwe.
Dodatkowe punkty:
(750) Zniszczenie 100% myśliwców najemników;
(250) Zniszczenie M-CRV Intruder;

#2 Locate Mercenary Base; Poszukiwanie bazy najemników

1. Wyruszymy z Liberty i udamy się na stację, gdzie, jak podejrzewam, Redhawk pobiera zapasy.
2. Najprawdopodobniej będzie on posiadał ochronę myśliwców, powinniśmy więc zachować ostrożność. Nie chcemy zwracać na siebie zbyt wielkiej uwagi.
3. Po zlokalizowani Redhawka zadokujemy do niego, aby umożliwić Aeron przekopiowanie zapisów z jego komputera nawigacyjnego.

Twoja siostra znalazła metodę wyśledzenia lokalizacji bazy najemników współpracujących z Sullustanami. Potrzebuje cię do pilotowania statku w czasie gdy ona będzie lokalizowała bazę.

To dość prosta misja, w której powodzenie zapewnia dobre strzelanie.
Nie ma tu zbyt wiele do roboty poza zadokowaniem do statku na początku. Jak zwykle w takim przypadku, będziesz musiał ustawić tarcze na maksimum i przenieść się do górnej (pierwszej) wieżyczki. Przeciwnicy będą atakowali głównie z boku i w dość dużej ilości. Strzelaj bez przerwy - na ślepo - i wciskaj często klawisz "r", aby dowiedzieć się, kto jest dla ciebie głównym zagrożeniem.
Gdy wylądujesz, przerzuć moc z laserów do silników, włącz automatyczne celowanie i unikaj ognia przeciwnika do momentu, gdy przybędzie boja nadprzestrzenna.
Drugie dokowanie (z platformą) przebiegnie podobnie do pierwszego, także rób dokładnie to samo. Na szczęście myśliwce przeciwnika są dość łatwe do zniszczenia, więc powinieneś zarobić kilka łatwych trafień.
Od tego momentu misja staje się bardzo łatwa. Likwidując kolejne myśliwce przeciwnika kieruj się do domu.

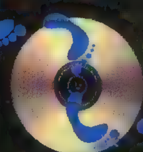
Dodatkowe punkty:
(1000) Zniszczenie 100% statków najemników;

#3 Raid Mercenary Base; Atak na bazę najemników

1. Wszystkie jednostki wyruszą z Liberty, kierując się do sektora docelowego. Grupa Gold zajmie się neutralizacją obrony i unieruchomieniem bazy.
2. Grupa Red przejmie na siebie wszystkie myśliwce broniące bazy i odciągnie je od jednostki Storm, która ruszy zająć unieruchomioną bazę.
3. Musicie dać jednostce Storm trochę czasu na zdobycie kontroli nad bazą. Podejrzewamy, że odpowiedzi na wiele nurtujących nas pytań znajdują się w głównym komputerze bazy.
4. Po zdobyciu bazy upewnijcie się, że żadnemu z myśliwców bądź cięższych jednostek nie uda się opuścić okolicy. Jednostki Rebelii po oczyszczeniu sektora wrócą na Liberty.

Rebelia potrzebuje cię do ataku na twój stary dom, a aktualnie bazę najemników. Będziesz musiał zniszczyć myśliwce wroga i osłaniać wkraczające do akcji drużyny.

Jest to jedna z najtrudniejszych misji w całej grze. Ostanianie Otana i ATR Storm jest tu sprawą najważniejszą.
Jak jest to powiedziane w samej grze, powinieneś wystrzelić na ślepo torpedy protonowe w kierunku krążownika. Następnie zajmij się systemami obronnymi, używając połączonej siły ognia wszystkich działek twojego statku. W tym czasie twoi towarzysze będą walczyć z myśliwcami wroga.
Zwróć uwagę na prom opuszczający stację po rozpoczęciu misji. Gdy go zauważysz, zbadaj jego zawartość. W środku znajdują się ludzie potrzebni później, więc statek ten uznawany jest za przyjacielski.
Gdy ATR Storm będzie przygotowywał się do dokowania, weź go na cel i zapisz w pamięci jako "preset". Ciągle zwracaj uwagę, czy Storm nie jest atakowany i jeśli to nastąpi, jak najszybciej zniszcz atakujący go myśliwiec. Zajmij się również korwetą Marauder, gdyż może ona bez problemu zniszczyć dokujący statek.
W pewnym momencie oddziały na terenie bazy znajdą bombę. W tym momencie zmień "preset" na Otana i leć za nim do jego miejsca dokowania. Lataj powoli wokół niego i ustaw tarcze i lasery na najwyższym poziomie. Tak przygotowany będziesz musiał stawić czoła flocie Skiprayów. Każ swoim ludziom atakować ten typ statku, a sam strzelaj, za-



nim Skipraye znajdą się w zasięgu. Dzięki temu będziesz miał czas na likwidowanie rakiet wystrzelonych do Otana.
Po zniszczeniu wszystkich Skiprayów (uważaj - kilka z nich nadleci z dołu bazy), lub związaniu ich walką kołową, możesz zacząć polowanie. Pokonanie Skiprayów jest kluczowym celem misji i jeśli Otana nie zostanie zniszczony, prawdopodobnie misja zakończy się sukcesem.
Na koniec jedna ważna uwaga. Jeśli Otana zostanie trafiony przez kogoś walczącego po twojej stronie, automatycznie przerwie dokowanie i zacznie atakować stację. Oznacza to niewykonanie misji.

Dodatkowe punkty:
(800) Zniszczenie 100% myśliwców najemników;
(800) Zniszczenie M-CRV Plague;
(200) Sprawdzenie SHU Soro-Suul;

#4 Rescue Bothan Spies; Ratowanie bothiańskich szpiegów

1. Otrzymaliśmy właśnie informację, że bothańscy szpiedzy powracający z systemu Endor zostali zatrzymani przez patrol imperialnych celników.
2. Ich statki, łącznie z kilkoma innymi cywilnymi jednostkami, są przeszukiwane przez gwiezdny niszczyciel Accuser próbujący zlokalizować szpiegów.
3. Sytuację dodatkowo komplikuje obecny w okolicy Interdictor. Bothanie nie mają żadnych szans na ucieczkę, dopóki nie zostanie on zneutralizowany.
4. Wasza grupa X-Wingów ma za zadanie związać walką Interdictora i zmusić go do odwrotu lub zniszczyć.
5. Kiedy przestanie on stwarzać zagrożenie, waszym zadaniem będzie eskorta bothańskich statków z powrotem na Liberty.

Drużyna Bothiańskich szpiegów, która odwiedziła ostatnio gwiazdę śmierci i Endor została wyrwana z nadprzestrzeni przez niszczyciel gwiezdny Interdictor. Musisz uratować ich statki razem z załogą.

To jest kolejna misja, w której musisz pełnić rolę jednostki wielozadaniowej. Pomimo rozkazu ataku na Interdictora, wydaj wszystkim jednostkom rozkaz ataku na ISDII Accuser i jego generatory tarcz. Statek ten można zniszczyć zaskakująco szybko, szczególnie jeśli zostaną zniszczone jego wieżyczki z turbolaserami. Na dłuższą metę zniszczenie Accusera oszczędzi twoim jednostkom wielu strat.
Po zniszczeniu Accusera zajmij się Interdictorem. Strzelaj do niego, aż poziom tarcz będzie na tyle niski, że będziesz mógł użyć torped.

(500) Wszyscy Bothanie uciekli na terytorium Rebelii;
(250) Zniszczenie INT Grappler;
(250) Zniszczenie ISII Accuser;

#5 Steal Imperial Shuttle; Kradzież promu Imperium

1. Opuścicie Liberty i skierujecie się prosto do systemu Zhar. Po przybyciu na miejsce będziecie musieli przedostać się przez imperialną stację celną Golan III znajdującą się na obrzeżach systemu.
2. Przygotowaliśmy wam fałszywy kod statku, który powinien umożliwić wam przelot - pod warunkiem, że będziecie utrzymywali bezpieczną odległość od patroli wroga.
3. Po przedostaniu się przez posterunek celny wykonacie krótki skok wewnątrzsystemowy bezpośrednio do bazy. Wahadłowiec Tydirium powinien być tam zadokowany.
4. Po odnalezieniu Tydirium musicie uzyskać pozwolenie stacji na wyładowanie ładunku. W tym miejscu do akcji wkroczą komandosi.
5. Wydostanie się stamtąd będzie bardziej skomplikowane, przygotowaliśmy więc dla was małe wsparcie. Grypa X-Wingów z dywizjonu Rogue będzie oczekiwała na wasz sygnał.
6. Kiedy Tydirium zostanie przechwycone, wezwijcie posiłki, a myśliwce z Rogue wprowadzą małe zamieszanie. Upewnijcie się jedynie, że Tydirium dotrze bezpiecznie na pokład Liberty.

Rebelianci potrzebują cię do przetransportowania oddziału komandosów do Imperialnej stacji, aby mogli ukraść prom Tydirium zawierający kody potrzebne do wizyty na Endorze.

Kolejna dość trudna misja. Na początku wydaje się prosta, ale zmienia się to w drugiej połowie misji.
Aby przedostać się przez pierwszy sektor, używaj często ekranu mapy. Początkowo powinieneś przerzucić energię z laserów do silników i skierować się do statku "System Patrol". Następnie leć w lewo, aby rozprawić się z SPC i TIE Fighterami. Gdy już się ich pozbędziesz, skieruj się w stronę boi nawigacyjnej i zignoruj ISD, który pojawi się w jej pobliżu.
W obszarze bazy szybko skręć w lewo i skieruj się w stronę lewej części bazy (patrząc na mapę). Wyczuj odpowiedni moment i wleć do doku lądowniczego za TIE Fighterami zanim uruchomisz automatyczne dokowanie (które zapewne zderzy cię z jednym albo dwoma statkami).
Bardzo ważne jest, abyś pozostał w doku po sprawdzeniu promu i wypuszczeniu komandosów. Musisz poczekać na dwie osobne wiadomości oraz informację "docking completed". Gdy ją zobaczysz, wezwij posiłki i uciekaj tą samą drogą, jaką się tu dostałeś, uruchamiając automatyczny system obronny. Możesz też poczekać przy wylocie doku i niszczyć wrogie statki, aż prom opuści stację.
Najtrudniejszy element misji dla wielu ludzi to pokonanie dużej ilości TIE'ów. Jeśli masz taki problem, zmień poziom trudności gry na "medium" lub "hard", co w wypadku tej misji w przedziwny sposób obniża poziom.
Walcz i zwracaj uwagę na odległość od stacji. Gdy wystartuje grupa TIE Bomberów, oznaczać to będzie, że zauważono uciekający prom.
Gdy prom skoczy w nadprzestrzeń, zrób to samo.

#6 Escort Rebel Fleet; Eskortowanie Floty Rebelii

1. A-Wingi z grupy Gold opuszczą Liberty i udadzą się na spotkanie z Defiance. Waszym zadaniem jest zneutralizowanie wrogich myśliwców mogących stanowić zagrożenie.
2. Musicie eskortować Defiance i jej grupę bojową do boi nadprzestrzennej. Kiedy bezpiecznie wejdą w nadprzestrzeń, udacie się ich śladem na miejsce zbiórki.
3. Kolejnym waszym zadaniem będzie połączenie się z drugą naszą grupą, utworzoną wokół Independence i tam zajmiecie się myśliwcami wroga mogącymi stanowić dla niej zagrożenie.
4. Gdy grupa Independence dotrze na miejsce zbiórki, wróćcie na pokład Liberty. Nie mamy za wiele czasu. Do maszyn!

Flota Rebelii zbiera się niedaleko Sullust i przygotowuje się do skoku na Endor. Potrzebują twojej pomocy w niszczeniu wrogich myśliwców.

Ostatnia misja dla Rebelii w szóstej kampanii jest totalną strzelaniną. Przez cały czas będziesz walczył z myśliwcami i większymi statkami, skacząc z systemu do systemu.
Do swojego zadania możesz podejść na dwa sposoby - walczyć z bombowcami albo bombardować krążowniki. Osobiście polecam to drugie rozwiązanie, gdyż doświadczony gracz bez problemu likwiduje statki flagowe. Jeśli jednak będziesz miał z tym kłopoty, zajmij się bombowcami.
Druga część misji jest już całkiem prosta, gdyż otrzymujesz posiłki, czyli eskadrę B-Wingów wystrzelonych przez Independence. Poza tym możesz na tym statku uzupełniać uzbrojenie, dzięki czemu walka ze statkami flagowymi powinna być czystą przyjemnością.

Dodatkowe punkty:
(100) Zniszczenie CRKC Nexus;
(100) Zniszczenie CRKC Xerxes;
(100) Zniszczenie VSD Vagrant;
(100) Zniszczenie VSDII Protector;
(100) Zniszczenie VSDII Immortal;

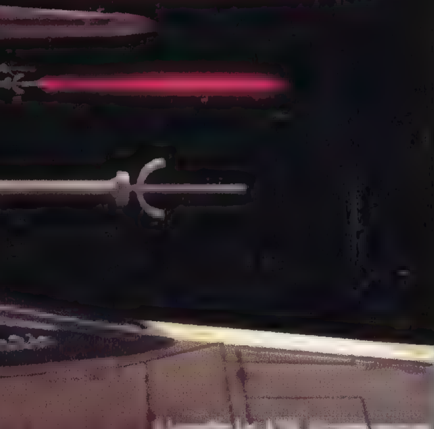
#7 Family Reunion; Rodzinne zjednoczenie

1. Z naszej obecnej lokacji na Sullust skoczymy do naszego starego domu. Twój wuj będzie tam na nas czekał. Jestem bardzo ciekawa, co ma nam do powiedzenia. Musimy ruszać!

Wuj Antan poprosił rodzinę, aby przybyła do niego w celu wyjaśnienia jego roli w działalności najemników z Sullustan. Aeron czuje podstęp, Emon czuje podstęp... Będzie zabawa.

Ostatnia regularna misja jest prosta i wymaga jedynie szybkiego reagowania na nowe sytuacje.
Po tym jak Aeron odkryje prawdę o manifeście z Kessel i jak zakończy się dokowanie, włącz pełny ciąg, przerzuć energię z laserów na silniki, włącz tryb defensywny i czekaj na pomoc. Możesz ewentualnie kazać Emonowi wracać do domu, co wypełni jeden z celów misji, ale za to zostawi cię bez pomocy podczas rajdu na Kessel.
W polu asteroidów zignoruj zamontowane na nich lasery i skieruj się w stronę boji nadprzestrzennej. Z dołu zaatakują cię TIE Advancedy, które będziesz musiał trochę przetrzebić zanim znów ruszysz w kierunku boji. Gdy znajdziesz się przy niej, wykonaj skok. Po kilku sekundach dołączy do ciebie Denari.





Tour of Duty Seven: The Battle of Endor; Kampania siódma: Bitwa o Endor

Rebelia wykonała historyczny skok nadprzestrzenny i stanęła twarzą w twarz z flotą Imperium oraz nową gwiazdą śmierci. Będziesz musiał poprowadzić Falcona do zwycięstwa - za wszelką cenę.

#1 Battle of Endor: Bitwa o Endor

1. Nasz plan jest prosty. W trakcie budowy druga Gwiazda Śmierci jest wrażliwa na atak. Główną jej ochroną jest tarcza energetyczna wytwarzana wokół niej z powierzchni pobliskiego księżyca.
2. Bohaterowie Bitwy o Yawin, Księżniczka Leia z Aldaraan, Generał Solo z Corelli oraz Commander Skywalker z Tattooine stoją na czele drużyny komandosów mających za zadanie zneutralizowanie pola ochronnego.
3. Nie mamy dokładnych danych o sile floty broniącej miejsce budowy, ale przyjmujemy, że nie może być ona wielka.
4. Przypuszczenie to opiera się na sukcesach, jakie odnieśliśmy w kampanii niszczenia imperialnych konwojów z zaopatrzeniem oraz na fakcie, że Imperium nie wie, iż nadchodzimy.
5. Do przeprowadzenia ataku zebraliśmy prawie całą flotę Przymierza. Jej siła powinna wystarczyć, by zmierzyć się z dowolną z niespodzianek, jakie mogą na nas oczekiwać.
6. Gdy tylko tarcza zostanie wyłączona, rozpocznie się główny atak. Generał Calrissian i Commander Antilles poprowadzą odpowiednio grupę Gold i Red.
7. Imperium poczyniło zmiany w błędach konstrukcyjnych, które wykorzystaliśmy w czasie ataku na pierwszą Gwiazdę Śmierci. Nasz obecny atak wymaga więc, byście wlecieli do wnętrza Gwiazdy Śmierci.
8. Waszym celem będzie główny reaktor. Jego zniszczenie zapoczątkuje reakcję łańcuchową, którą zniszczy całą stację bojową.
9. Zadaniem reszty floty będzie upewnienie się, iż grupy Red i Gold będą mogły bezpiecznie wlecieć do stacji, a następnie stamtąd wylecieć. Jeśli nadciągną jakieś imperialne posiłki, flota będzie tak ustawiona, by nie dopuścić ich do grup Red i Gold, a tym samym umożliwić im ukończenie ich misji.
10. Los galaktyki zostanie dzisiaj rozstrzygnięty. Wiem, że zrobicie wszystko, co w waszej mocy.

Prawie cała flota Rebelii jest już gotowa na atak na nową gwiazdę śmierci koło Endoru. Twoim zadaniem jest odparcie pierwszej fali myśliwców przeciwnika.

Bitwa o Endor jest epicka i nie ma w niej miejsca dla kiepskich pilotów kiepskich maszyn. Nie oznacza to jednak, że jest szczególnie trudna.

Po rozkazie dla wszystkich statków wydanym przez admirała Calrissiana z nadprzestrzeni wyjdzie SSD Vengeance i około 30-40 myśliwców typu TIE. Zmień regenerację tarcz na "advanced" i użyj trybu automatycznego strzelania do niszczenia przeciwnika. Masz dziesięć minut na zestrzelenie 100% wymaganych statków, co zamyka się w ilości około 100 maszyn.

Siły rebeliantów liczą około 30 statków, więc pilotowany przez ciebie Millenium Falcon będzie musiał odwalić dużo czarnej roboty, szczególnie że na terenie akcji znajduje się SSD. Do ciebie należy zestrzelenie zdecydowanej większości statków przeciwnika.

#2 "That Thing's Operational!": "To coś działa!"

Uwaga! Poniższy briefing pojawia się jedynie podczas lotu na symulatorze!
1. Atak Rebelii na drugą Gwiazdę Śmierci nie idzie najlepiej. Imperium bez wątpienia oczekiwało naszego przybycia i przygotowało pułapkę.
2. Drużyna Generała Solo nie wyłączyła jeszcze tarcz ochraniających Gwiazdę Śmierci, a wielka flota Imperium blokuje drogę naszej ucieczki.
3. Do momentu wyłączenia tarczy naszą jedyną nadzieją jest związanie walką floty Imperium z najbliższych odległości w nadziei, że uda się zrobić wyłom, przez który moglibyśmy uciec.
4. Skoncentrujemy się na imperialnym statku dowodzenia Executorze, Super Star Destroyerze. Nie musimy go zniszczyć, wystarczy jak go unieruchomimy.

Po zniszczeniu krążownika Defiance, Rebelia jest zmuszona do ataku na SSD Executor i ma nadzieję pomieszać tym Imperialne szyki.

To prawdopodobnie najłatwiejsza misja w grze, o ile opanowałeś do perfekcji unikanie turbolaserów.

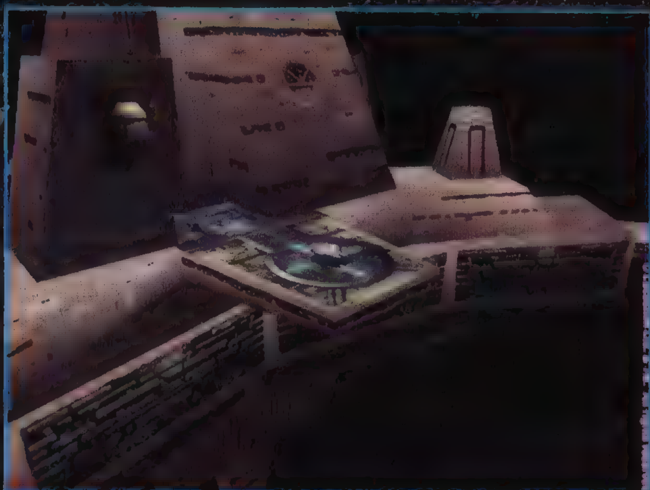
Od razu obierz za cel SSD Executora i leć w jego kierunku, nie zmieniając nic w ustawieniach systemów. Wydaj rozkaz wszystkim statkom, aby atakowały jeden generator tarcz, a sam zaatakuj drugi. Wystrzel wszystkie rakiety, a kiedy się skończą, strzelaj, używając połączonych działek. Po zniszczeniu obydwu generatorów Executor jest już praktycznie zniszczony.

Próbuj trzymać się z dala od krążowników. Gwiazda śmierci działa w misji drugiej i trzeciej.

#3 "The Shield is Down": "Tarcze poszły"

Uwaga! Poniższy briefing pojawia się jedynie podczas lotu na symulatorze!
1. W chaosie powstałym w trakcie naszej desperackiej walki oczekujemy na zniszczenie generatora tarczy ochronnej przez oddział Generała Solo.
2. Po otrzymaniu tej informacji Admirał Ackbar wyda rozkaz ataku na Gwiazdę Śmierci. By dostać się do jej wnętrza, będziemy musieli się przebić przez duży parasol ochronny utworzony przez myśliwce.
3. Generał Calrissian poprowadzi grupę Gold, a ja grupę Red. Wszystkie myśliwce z tych grup mają wlecieć do wnętrza Gwiazdy Śmierci.

Po zniszczeniu Executora flota imperialna wpadła w panikę. Myśliwce Rebelii muszą przedrzeć się przez ISDII i eskadry myśliwców, aby oczyścić najlepszą drogę do gwiazdy śmierci.



Jako pierwszy cel wybierz Vehemence i rozkaż wszystkim statkom atakować go. Tak jak w przypadku SSD, atakuj generatory tarcz. Używaj rakiet i połączonych działek, aby zniszczyć go jak najszybciej i z jak najmniejszymi stratami własnymi.

Po zniszczeniu niszczyciela misja staje się banalnie prosta. W ciągu dziesięciu minut musisz zniszczyć wymaganą ilość myśliwców wroga i zdążyć do punktu nawigacyjnego.

Tak jak w poprzedniej misji, trzymaj się z dala od krążowników i gwiazdy śmierci.

#4 "Death Star Tunnel Run": "Atak na Gwiazdę Śmierci"

1. By dostać się do głównego generatora mocy znajdującego się w centrum Gwiazdy Śmierci, musimy wlecieć do środka tej budowli przez jeden z tuneli.
2. Próbę podejmie Millennium Falcon i wszystkie będące w stanie tak uczynić myśliwce z grup Red i Gold. Wymagać to będzie niesamowitych zdolności pilotażu i całkowitej koncentracji.
3. Dowódca Red i dowódca Gold przeprowadzą główny atak na źródło mocy. Pozostałe myśliwce zapewnią osłonę przed myśliwcami Imperium, które podążą za nami w głąb Gwiazdy Śmierci.
4. Regulator mocy znajdujący się na północnej wieży reaktora musi zostać zniszczony w pierwszej kolejności. Następujące potem uderzenie na sam reaktor zapoczątkuje reakcję łańcuchową.
5. Gdy rozpocznie się reakcja łańcuchowa, będzie bardzo niewiele czasu na opuszczenie Gwiazdy Śmierci, zanim nie stanie się oną kulą ognia. Powodzenia!

W końcu droga do gwiazdy śmierci jest wolna. Twoim zadaniem jest znalezienie sposobu na jej zniszczenie.

Tak, to ostatnia misja i jako taka jest naprawdę trudna. Zmniejsz prędkość do 2/3 i leć unikając przeszkód. Pamiętaj, że 99% Falcona znajduje się po lewej stronie kokpitu, także możesz podlatywać bardzo blisko do ścian po prawej stronie. Po drodze możesz zniszczyć wiele instalacji wroga używając rakiet i skoncentrowanego ognia laserów. Pamiętaj jednak, że wybuch może uszkodzić statek znajdujący się za blisko.

Cały czas miej włączony tryb obronny w razie zagrożenia ze strony TIE'ów. Jeśli będziesz miał szczęście, Złota drużyna zajmie się nimi wcześniej.

Niedługo po rozpoczęciu lotu Lando (którego po kiepskim głosie nie poznasz) oznajmi ci, że jedna z dróg jest zablokowana. Mówi on o drodze na wprost, także będziesz musiał skręcić w lewo.

Dość ciężko jest powiedzieć, które drogi na gwieździe są zablokowane, gdyż wszędzie jest pełno przeszkód. Pamiętaj jednak, że nigdy nie musisz robić gwałtownych zwrotów, także jeśli zobaczysz zakręt o 90%, możesz go zignorować - to tylko ozdoba.

Gdy Admirał Ackbar zacznie narzekać na stratę wielu statków zestrzelonych przez superlaser, będzie to oznaczało, że jesteś w pobliżu podwójnego przejścia. Jeśli nadal lecisz w kierunku największej koncentracji walk, lewa droga prowadzi do superlasera, a prawa do jądra gwiazdy.

Jeśli zdecydujesz się zniszczyć superlaser, droga jest dość prosta. Długi na milę korytarz z kilkoma przeszkodami i trudnymi zakrętami. Na CMD utrzymuj najbliższy wrogi cel - to najprawdopodobniej urządzenie kontrolujące superlaser.

Strzelaj do niego, gdy tylko będziesz mógł. Następnie zmniejsz ciąg do 1/3 i wróć tą samą drogą, którą przyleciałeś. Nawet po zniszczeniu urządzeń kontrolnych superlaser może strzelać dokładnie w środek szybu, co oznacza natychmiastowe zniszczenie, jeśli będziesz w pobliżu.

W szybie z kontenerami dość trudno jest uniknąć zderzenia z nimi. Gdy wlecisz do tunelu, trafisz 933 MGLT, dlatego powolny lot nie jest wskazany.

Dość łatwo stwierdzisz, że jesteś blisko generatora - przelecisz przez otwór w kształcie krzyża, który rozpozna każdy fan Star Wars.

Zmniejsz prędkość do 1/3, gdy znajdziesz się w pomieszczeniu. Wyceluj w generator, a dokładniej rzecz biorąc w końcówkę między dwoma połowami pola ochronnego. Poczekaj, aż torpedy Wedge'a trafią w cel i wystrzel dwie w swój cel. Od razu zawróć i szybko wracaj, skąd przyleciałeś - jądro reaktora wybuchnie dość szybko.

Wylot z gwiazdy śmierci jest łatwiejszy - leć prosto. Jeśli będziesz uważnie się rozglądał, zauważysz, które przejście w prawo lub w lewo jest zablokowane - to droga, którą przyleciałeś. Wybierz odpowiedni korytarz - najlepiej ten, który widziałeś zablokowany na początku.

Uważaj na zderzenia i leć dość szybko. Jeśli uderzysz w zbyt wiele rzeczy, lub będziesz leciał wolniej niż 80 jednostek, usłyszysz huk - to wybuchająca gwiazda śmierci i żadne tarcze nie zdołają cię uratować, jeśli będziesz zbyt blisko.

AP Team

producent: Sierra
platforma: PC

Starsiege

Po raz kolejny siadamy za sterami wielkiej maszyny kroczącej i ruszamy do walki. Siedemdziesięciotonowy pojazd, którym pokierujesz w Starsiege jest idealną maszynką do destrukcji. Nie jest to jednak sprawa łatwa, bo stawać będziesz przeciwko równie potężnym maszynom i jedyną twoją przewagą może być najlepsze z możliwych przeszkolenie. Bez niego będziesz na polu walki jedynie kolejnym ruchomym celem. A do tego nie można dopuścić - przeciwnik musi zostać pokonany i to niekoniecznie uczciwymi metodami. Aby dać ci potrzebną przewagę, przygotowaliśmy kilka informacji i podpowiedzi. Jak zwykle polecam korzystanie z tych podpowiedzi jedynie w razie większych problemów. I jeszcze jedno - nie polegaj ślepo na tych podpowiedziach - prawdopodobnie sam będziesz w stanie opracować kilka lepszych taktyk.

Początek...

W przyszłości (podobnie jak teraz) jedną z ważniejszych rzeczy zapewniających przewagę na polu walki będzie mobilność. Dlatego musisz opanować do perfekcji sterowanie swoją maszyną. Jedną z pierwszych rzeczy, które musisz sobie przyswoić, aby nie stać się łatwym celem, jest perfekcyjne operowanie tarczami. Bez nich nawet najsłabszy przeciwnik może zrobić z ciebie metalowego nieboszczyka. Dlatego zacznij od treningu z tarczami. Przy okazji powinieneś też znaleźć najwygodniejszy dla siebie sposób sterowania maszyną. Autorzy gry zdecydowali się na zostawienie pełnej swobody graczowi, dzięki czemu możesz grać używając różnych kombinacji klawiatury, myszy oraz wielu typów joysticków. Przy kierowaniu mechem polecam używanie myszy w połączeniu z klawiaturą, gdyż Herce nie mają możliwości obracania samego korpusu. Natomiast przy sterowaniu czołgiem najwygodniej jest użyć joysticka i klawiatury. Dzięki temu uzyskasz pełną kontrolę nad maszyną i będziesz mógł wykorzystać przewagę jaką daje ci obracana wieżyczka.

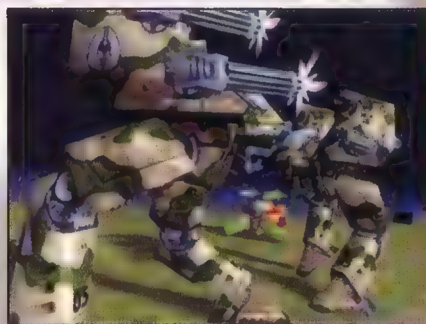


W trakcie treningu musisz też znaleźć najlepsze dla siebie obłożenie klawiatury. Autorzy pozostawili graczowi dowolność co do przypisania komend do klawiszy z czego oczywiście warto skorzystać. A gdy będziesz pewny, że pilotowanie opanowałeś do perfekcji, będziesz musiał zmienić zdanie - to był dopiero początek.

Na pohybel wroga...

Pomimo tego, że Starsiege wygląda jak zwykła strzelanina sprawa wcale nie jest taka prosta. Duży wybór uzbrojenia i różne jego działanie sprawia, że nie można strzelać jak popadnie, czym popadnie i w co popadnie. Praktycznie wszystkie mechy (w przeciwieństwie do czołgów) posiadają tarcze ochronne przez które będziesz musiał się przedrzeć zanim zniszczysz wroga. Istnieją tutaj wyjątki jak na przykład «ELF cannon» który ignoruje tarcze, ale używając go będziesz musiał walczyć twarzą w twarz co jest dość ryzykowne. Przy wyborze broni musisz również zwracać uwagę na to, czy bardziej niszczy ona tarcze czy sam cel. Przykładowo «EMP» zadaje dziesięć razy więcej uszkodzeń tarczom niż samej maszynie. Dokładnie odwrotnie działają rakiety «Aphid». Dlatego zanim zaczniesz walczyć - naucz się swojego uzbrojenia na pamięć.

Biorąc to pod uwagę opracuj sobie najlepszą strategię niszczenia wrogich maszyn. Przykładowo możesz trafić wroga kilka razy EMP cannonem, aby zlikwidować tarcze, a następnie grzejesz do niego z Aphidów. Zwracaj jednak uwagę na to, aby nie marnować energii EMP Cannona na herca który nie ma już tarcz i odwrotnie nie marnować cennych Aphidów na przeciwnika z pełnym stanem tarcz.



Bardzo ważną rzeczą na polu walki jest kontrolowanie stanu energii. Większość broni niszczących tarcze oraz tzw. DP («dual purpose») to bronie energetyczne. Oznacza to ni mniej ni więcej, że każdy oddany z nich strzał pobiera energię z zasobów twojej maszyny. A energia ta jest potrzebna oprócz strzelania np. do regeneracji tarcz. Dlatego też staraj się używać broni energetycznych z rozwagą, a gdy to tylko możliwe używaj broni balistycznych, które to najczęściej służą tylko do niszczenia samych maszyn.

Istnieją typy broni, których trafienie powoduje obrażenia dla pilota nawet, jeśli nie trafisz przeciwnika w kokpit. Przykładem takiej broni jest «radiation gun». Inną ciekawą cechą jest pewna «inteligencja» niektórych typów broni. «Plasma gun» i «Smart gun» potrafią same (w ograniczonym stopniu) nakierować się na cel. Po strzale przelatują 50 metrów prosto, a potem szukają celu. Przeciwną stroną medalu jest wspomniany wcześniej ELF Cannon który jest najmniej celną bronią w całej grze. Przy strzelaniu z niego trzeba prawie dotknąć przeciwnika - ale jego skuteczność rekompensuje tą wadę.

Bardzo ważną cechą Starsiege jest możliwość łączenia broni w dwa rodzaje grup. Pierwszy rodzaj («chain») powoduje, że bronie w nim zawarte strzelają jedna po



drugiej. Jest to bardzo przydatne w przypadku broni energetycznych, które potrzebują trochę czasu na naładowanie się. Połączenie np. trzech laserów w grupę tego typu powoduje, że po strzale z pierwszego będzie się on spokojnie ładował, a w tym czasie możesz wystrzelić z drugiego i trzeciego. Rozwiązanie takie pozwala na prowadzenie praktycznie nieprzerwanego ognia.

Możesz stworzyć maksymalnie trzy grupy broni przełączanie klawiszem - polecane jest łączenie ze sobą podobnych rodzajów broni. Jako przykład użycia grupowania broni niech posłuży Bassilisk z dwoma EMP Cannonami i dwoma wyrzutniami rakiet Pit Viper. Tworzymy dwie grupy - jedna z EMP'ami druga z rakietami. Na początku walki używamy EMP cannonów, które niszczą tarcze. Gdy przeciwnik straci tarcze przełączamy się na drugą grupę i dokańczamy dzieła.

Drugim typem łączenia broni jest «linked» który powoduje, że cała broń zawarta w grupie strzela w tym samym momencie. Nietrudno chyba wyobrazić sobie działanie takiej kombinacji. Problem tkwi jedynie w tym, że czasem jest to nieopłacalne czy to z powodu ilości amunicji czy też energii. Dlatego warto pomyśleć nad tworzeniem podobnych do siebie grup broni - jednej w trybie «chain» a drugiej «link». Musisz trochę poeksperymentować, bo dla każdej maszyny istnieją różne kombinacje.

Jak, kiedy, czym

W Starsiege zastosowano trochę inne podejście do walki mechów niż miało to miejsce we wcześniejszych grach. Tutaj nie musisz się martwić o przegrzanie się silnika czy broni. Problemem za to jest odpowiednie zarządzanie energią i tarczami które są jedyną barierą między życiem i śmiercią. Ogólnie rzecz biorąc nie jest to rzecz

trudna. Twój herc jest z każdej strony otoczony taką samą ilością tarcz. Z każdym strzałem zmniejsza się siła tarczy w danym miejscu i gdy spadnie ona do zera, zacznie obrywać kadłub maszyny. Dlatego bardzo ważne jest, aby nie pozwalać przeciwnikowi strzelać ciągle w to samo miejsce, gdyż wtedy szybciej przedrze się do samej maszyny.

Z czasem tarcze się jednak odnawiają i tylko od twojego wyszkolenia zależy, czy dasz im na to czas. Gdy tarcze są już w kiepskim stanie musisz unikać ostrzału tak długo, aż ich poziom wróci do stanu, który wydaje ci się odpowiedni. Innym rozwiązaniem, niestety niedostępnym od początku zabawy, są różnego rodzaju urządzenia wspomagające tarcze. «Shield modulator» (SMOD) działa na zasadzie znanej np. z TIE Fightera. Pozwala on mianowicie na rozdysponowanie dostępnej energii między różne obszary tarcz. Dzięki temu możesz np. podczas frontalnego ataku ustawić przednie tarcze na 80% energii a na resztę zostawić 20%. O zaletach takiego urządzenia chyba nie muszę opowiadać. Dodatkową zaletą tego urządzenia jest możliwość automatycznej dystrybucji energii tak, aby tarcze były najsilniejsze z tej strony gdzie znajduje się przeciwnik, którego śledzisz na sensorach - rzecz bardzo przydatna w walce kołowej, ale tylko z jednym przeciwnikiem.

«Shield Capacitor» (SACP) pozwala na natychmiastowe przywrócenie pierwotnego stanu tarcz, jest w tym jednak haczyk. Za każdym razem gdy używasz tego urządzenia istnieje 10% szans na uszkodzenie twojej maszyny, dlatego SACP powinien być używany tylko w ostateczności.

«Shield Amplifier» (SAMP) jest chyba najprostszym z urządzeń wspomagających tarcze. Podnosi on wydajność ich generatora o 25% dzięki czemu tarcze są silniejsze.

Rakietowe co nieco

Bardzo przydatną bronią w Starsiege są rakiety. Ich niewątpliwą zaletą jest możliwość ich wystrzelenia nawet z dużej odległości i natychmiastowego przejścia do obrony. Trzeba jednak przy ich używaniu pamiętać o kilku sprawach, które pomogą uniknąć marnowania zapasów amunicji. Otóż pomimo tego, że rakiety potrafią same odszukać cel, nie potrafią one unikać przeszkód terenowych. Jeśli między tobą, a celem znajdzie się jakiś budynek czy wzgórze - rakiety nie trafią w cel. Aby tego uniknąć należy wykorzystać fakt, że same szukają sobie celu. Jeśli przeciwnik znajduje się za wzgórzem - wystrzel rakiety dość wysoko w górę - gdy tylko złapią namiar, same skierują się w dół i jest duża szansa, że nie trafią w ziemię. Innym sposobem przydatnym szczególnie przy budynkach jest wystrzelenie ich w bok. Ogólnie rzecz biorąc strzelanie z rakiet wymaga nieco praktyki, ale na pewno warto potrenować.

Kolejną istotną sprawą jest zwracanie uwagi na to, czy rakiety trafiły w cel. Jeśli przelecą sobie spokojnie koło niego oznacza to, że najprawdopodobniej przeciwnik ma zamontowany jakiś system zakłócania systemów naprowadzających. Jedyne co możesz wtedy zrobić to zmienić broń, albo wybrać inny cel, aby nie marnować amunicji. Jeśli mowa o marnowaniu rakiet to musisz pamiętać, że większość z nich ma minimalny zasięg rzędu 100 metrów poniżej którego nie zalokują się na celu. Owszem, szansa trafienia istnieje, ale lepiej nie ryzykować tylko spróbować się oddalić lub użyć innej broni. Na koniec pamiętaj jeszcze o tym, że rakiety możesz wystrzelić nie mając zalokowanego celu. Będą one wtedy leciały przed siebie nie kierując się w stronę celu, ale przy trafieniu zadają taką samą ilość uszkodzeń. Dlatego jeśli jesteś pewny trafienia - wal, szczególnie jeśli przeciwnik jest nieruchomy.

Drugą stroną medalu związaną z rakietami jest konieczność ich unikania gdy staniesz się celem. Najlepszym sposobem jest zamontowanie w swojej maszynie systemów zakłócających («jammers»). W każdej z maszyn można zainstalować dwa systemy specjalne i wykorzystanie obydwu slotów na zakłócacze praktycznie pozwala ci na zapomnienie o rakietach. Do wyboru jest jednak wiele innych ciekawych systemów, dlatego dość rzadko będziesz miał zamontowane systemy przeciwko rakietom kierowanych radarem, a także naprowadzanych termicznie. W takim wypadku pozostaje ci jedynie metoda uników, która niestety nie jest zbyt skuteczna. Najlepszym sposobem jest połączenie odpowiedniego manewrowania z osłoną daną przez ukształtowanie terenu i budynki. W wypadku niektórych lżejszych maszyn można połączyć uniki z dopalaczem («speed boster»). Wystarczy podczas ostatniego uniku włączyć dopalacz i jeśli odskoczysz w odpowiednim kierunku rakieta prawdopodobnie w ciebie nie trafi.





Co my tu mamy?

W zależności od okoliczności, upodobań i celu misji będziesz prawdopodobnie chciał wykorzystać różne maszyny. Duże herce są powolne, ale za to mogą posiadać wielką siłę ognia. Jej brak w wypadku lżejszych pojazdów rekompensuje duża szybkość. Wybór należy do ciebie, ale pamiętaj o tym, że duże, ciężkie maszyny nie nadają się do szybkich misji zwiadowczych natomiast te mniejsze mogą mieć problemy np. w misjach eskortowych.

Kolejną ważną rzeczą, o której musisz pamiętać przy projektowaniu herca, jest zasięg jego uzbrojenia. Dużym, powolnym konstrukcjom musisz dać dobrą broń dalekiego zasięgu, gdyż w przeciwnym wypadku mały, zwinny herc będzie mógł podejść bardzo blisko i dzięki swojej mobilności zniszczyć cię - w odpowiednim momencie odskakując. Z tego samego powodu nie wrzucaj do powolnego herca ELF Cannon'a, gdyż nie będzie on po prostu w stanie podejść na odpowiednią odległość.

Przy projektowaniu maszyny jesteś ograniczony dwoma głównymi czynnikami. Po pierwsze każde podwozie ma ograniczoną ilość zaczepów dla uzbrojenia i sprzętu. Druga sprawa to ograniczony udźwig, który nie raz sprawia większe problemy niż brak miejsca. Jak by na to nie patrzyć, przy projektowaniu maszyny potrzebujesz trochę informacji na temat jej podstawowych komponentów. Dzięki nim będziesz mógł projektować efektywne (i efektowne) pojazdy dobrze wypełniające swoje zadania.

Jako pierwszy wybieramy silnik. Kierujemy się przy tym celem jaki ma spełniać maszyna. Głównymi parametrami silnika są szybkość i przyspieszenie które to są ściśle związane z wagą. Ogólnie rzecz biorąc wybieraj najcięższe silniki, gdyż mają one najlepsze parametry. Jest to szczególnie ważne w wypadku lekkich herców oraz czołgów, które w dużej mierze muszą polegać na szybkości i zwinności.

Kolejnym elementem naszej maszyny jest reaktor. Przy jego wyborze kierujemy się stosunkiem wagi do mocy wyjściowej oraz możliwości gromadzenia energii. Jeśli w nowo tworzonej maszynie planujesz używać głównie broni balistycznej, możesz śmiało wybrać mniejszy reaktor. Natomiast gdy masz zamiar korzystać z broni energetycznej, warto zastanowić się nad reaktorem dającym większą moc i potrafiącym zgromadzić większe zapasy energii.

Po wybraniu reaktora nadchodzi czas na komputer. Wszystkie modele ważą dokładnie tyle samo także zawsze wybieraj ten najnowocześniejszy. Z czasem komputery zyskują coraz większe możliwości takie jak np. automatyczne celowanie - rzecz bardzo przydatna podczas ostrej walki. Komputer sam wybiera dla ciebie cel i gdy ten zostanie zniszczony, zaraz szuka następnego - dzięki temu oszczędzasz kilka sekund.

Teraz pora dać nowej maszynie tarcze. Przy ich wyborze musisz zwracać uwagę na stosunek wagi do oferowanej ochrony i szybkości ładowania się. Ogólnie rzecz biorąc zasada jest taka, że im cięższy i wolniejszy mech, tym mocniejsze tarcze - w końcu dla niego zwrotność nie stanowi obrony. Natomiast małe zwrotne maszyny mogą być zaopatrzone w lekkie i mało wytrzymałe tarcze - resztę nadrobią szybkością i unikami. Osobiście proponuję wybierać tarcze typu «Fast Charge» są one dość wytrzymałe i szybko odzyskują energię. Pamiętaj, że możesz w maszynie zamontować kilka urządzeń specjalnych, które wspomagają działanie tarcz.

Tarcze tarczami, ale przydał by się również pancerz dla naszej maszyny. Tutaj wybór jest trudny - jedne są lepsze przeciw broniom balistycznym, a inne przeciw energetycznym. Chyba najlepszym typem pancerza jest DURAC gdyż oferuje dobrą ochronę przeciwko obydwu typom uzbrojenia.

Na polu walki niezbędnym wyposażeniem są sensory - to od nich zależy to, czy wykryjesz wroga odpowiednio wcześnie. Przy wyborze sensorów zastanów się, czy twoja maszyna ma być łatwa do wykrycia czy też nie. Jeśli nie sprawia ci to różnicy, wybierz sensory aktywne. Jeśli natomiast chcesz zmniejszyć szansę zlokalizowania cię przez wroga, wybierz sensory pasywne. Przy wyborze zwróć również uwagę na parametr «sweep rate». Ozna-



cza on, ile czasu zajmuje sensorowi sprawdzenie całego obszaru - im szybciej to robi, tym większa szansa na wykrycie wroga.

Ostatnią rzeczą, którą możesz zainstalować w nowej maszynie (nie licząc uzbrojenia) są różnego rodzaju specjalne elementy wyposażenia. Przy projektowaniu czołgu masz do dyspozycji trzy miejsca do zainstalowania «specjali» natomiast w hercu są tylko dwa takie miejsca. Od wyboru ekwipunku specjalnego zależy bardzo wiele - między innymi przeznaczenie projektowanej maszyny. Jeśli chcesz, aby mogła ona zabrać dużo uzbrojenia, zainstaluj «antigravity module». Jeśli ma używać rakiet, zastanów się nad «ammo pack», bo dzięki niemu będziesz mógł wystrzeliwać dwa razy więcej rakiet w jednej salwie. Przy projektowaniu maszyny zwiadowczej zastanów się nad zainstalowaniem w niej urządzeń maskujących czyli «cloaking device». Ostatecznie jeśli przytłacza cię wybór, możesz zainstalować jedynie urządzenia zakłócające, dzięki czemu nie będziesz miał problemu z rakietami.

No i na koniec przyszła pora na to, co tygrysy lubią najbardziej - uzbrojenie. Niestety nie ma reguły co do odpowiedniego uzbrojenia. Ogólnie rzecz biorąc musisz zbudować kilka wersji herców - jedną z bronią dalekiego zasięgu, jedną z potężnym uzbrojeniem balistycznym do walki na małe odległości, możesz również zastanowić się nad wersją uzbrojoną w rakiety. Metodą prób i błędów szybko dojdziesz do wniosku jakie zestawy uzbrojenia są najlepsze do stawianych przed tobą zadań.

Sieciowe zabawy

Jeśli zdecydowałeś się na rozgrywkę sieciową czyli drużynową, musisz wiedzieć o kilku rzeczach które pozwolą tobie i twojej drużynie na zwycięstwo. Po pierwsze najistotniejsze jest dobre współdziałanie - bez tego może być ciężko. Dwóch graczy jest w stanie zniszczyć jednego nawet silniejszego przeciwnika koncentrując na nim całą siłę ognia. Oprócz tego bardzo ważne jest podchodzenie do przeciwnika z różnych stron, gdyż dzięki temu traci on przewagę jaką mogą dać mu tarcze i różne urządzenia wspomagające ich działanie.

Bardzo dobrym pomysłem przy graniu w dwie osoby jest podział ról. Pierwszą z maszyn wybieramy dużą, ciężką i tak uzbrojoną, aby mogła przyjąć i zadać wiele uszkodzeń. Drugą maszynę - lekką i szybką - wyposażamy w dwa ELF Cannon'y, które mogą szybko zadać wiele uszkodzeń, gdyż ignorują osłonę dawaną przez tarcze. Jeśli przeciwnik skoncentruje się na mniejszej i słabszej maszynie, ta musi zacząć uciekać i unikać uszkodzeń. W czasie gdy przeciwnik trudzi się nad zniszczeniem malucha, jego duży kolega z dużymi działami podchodzi bliżej i robi z przeciwnika przyjemną kupkę złomu. Jeśli wróg stwierdzi, że większym zagrożeniem dla niego jest nasza większa maszyna, pozwólmy mu ją zaatakować. W czasie gdy będzie się ona bronić, gracz kierujący małym mechem podchodzi do przeciwnika z tyłu i wpakowuje w niego serię z ELF Cannon'ów.

Jeśli znajdziesz się w takiej sytuacji - tzn. sam przeciw dwóm przeciwnikom - musisz uciekać, unikać - ogólnie robić wszystko, aby uniknąć zniszczenia. Ruszaj się bez przerwy i używaj terenu jako osłony. Jeśli zauważysz jakieś sojusznicze jednostki lub nawet maszyny z wrogiej - trzeciej - drużyny, zbliż się do nich. Większa ilość celi może spowodować, że wrogowie chociaż na chwilę dadzą ci spokój, co pozwoli ci na wycofanie się na z góry upatrzone pozycji.

Po czerwony sztandar

Jeśli zdecydowałeś się na rozgrywkę w trybie «capture the flag», masz w końcu okazję docenić małe maszyny oraz czołgi. Zresztą spróbuj jakąś ciężką i powolną maszyną zabrać flagę przeciwnika i wrócić do swojej bazy - zapewniam, że to niemożliwe. Będziesz musiał używać lekkich herców lub czołgów, które jednak są dość łatwe do zniszczenia więc potrzebują osłony. Tutaj właśnie pojawia się zadanie dla członków drużyny kierujących dużymi maszynami. Maluch kradnie flagę i zaczyna uciekać do waszej bazy - automatycznie staje się dla przeciwnika celem numer jeden. Aby nie dopuścić do jego zniszczenia, wszystkie duże maszyny z drużyny zajmują się wyeliminowaniem zagrożenia dla niego.

Jednak jak wiadomo, duże herce nie są na tyle szybkie, żeby nadążyć za małą maszyną czy szybkim czołgiem. Dlatego przy planowaniu akcji odbicia flagi powinieneś rozmieścić duże maszyny na drodze od bazy przeciwnika do twojej. Dzięki temu maszyna niosąca flagę zawsze będzie miała w pobliżu większego kolegę który zapewni jej osłonę. Poza tym wróg przy pościgu będzie musiał po kolei przechodzić przez każdą z twoich maszyn - dzięki temu zyskasz czas potrzebny na dostarczenie flagi do twojej bazy.

Innym sposobem zabezpieczenia odwrotu maszynie niosącej flagę jest blokowanie maszyn ścigających. Do tego celu najlepiej posłużyć się małym hercem albo czołgiem. Wystarczy staranować przeciwnika, a na pewien czas uniemożliwi mu to pościg. Jest to metoda dzięki której łatwo możemy stracić swoją maszynę, ale jest bardzo efektywna.

Nie damy flagi!

W pobliżu flagi najlepiej jest postawić kilka swoich maszyn. Jedna z nich - ciężki i potężnie uzbrojony herc służy do likwidowania podobnych jemu przeciwników oraz czasem tych mniejszych - chcących ukraść flagę. Jednak do likwidowania i pościgu za złodziejami dobrze jest trzymać w pogotowiu dwa małe i szybkie herce które będą w stanie dogonić przeciwnika niosącego flagę. Dodatkowo przydatne może być mobline stanowisko rakietowe czyli maszyna obładowania wyrzutniami. Polecam do tego celu «Apocalypse» z czterema wyrzutniami rakiet «Aphid» oraz z zamontowanym «ammo pack». Dzięki rakietom będziesz mógł czasem już z daleka zlikwidować zagrożenie.



Ostatnie uwagi

Najważniejszą rzeczą która zagwarantuje ci sukces w Starsiege jest umiejętność trafiania ruchomych celów samemu będąc w ruchu. Pamiętaj, jedynie trening pozwoli ci dojść do perfekcji. Zaczynaj go z małymi maszynami i jeśli sprawia ci problem trafianie poruszającego się przeciwnika, zmieniaj maszynę na coraz cięższą. Ciężka porusza się wolniej, więc łatwiej jest wycelować. W końcu znajdziesz taki pojazd, który będzie ci idealnie pasował. Gdy opanujesz jego kierowanie do perfekcji, będziesz mógł spróbować poznać inne maszyny - zapewniam, że pójdzie ci lepiej.

Kolejna sprawa bez której nie dasz rady przetrwać na polu walki to obrona. Jej najważniejszym elementem jest ruch bo gdy się poruszasz, jesteś trudniejszy do trafienia. Pamiętaj o nagłych zmianach prędkości oraz odwracaniu ciągu silników jeśli chcesz nagle dostać się za plecy przeciwnika. Bardzo istotne jest również takie ustawianie swojej maszyny względem przeciwnika, aby ten nie mógł trafiać ciągle w to samo miejsce. Jest to szczególnie ważne gdy tarcze są na wykończeniu.

Nie zapominaj również o tym, że jeśli przegrywasz, czasem dobrze jest po prostu uciec. Da ci to czas na regenerację tarcz i spokojne obmyślenie nowej strategii. Innym sposobem jest wybór takiej drogi ucieczki, aby wyprowadzić goniącą maszynę prosto na inne walczące pojazdy. Nawet jeśli nie są to nasi sojusznicy, istnieje szansa, że zaatakują nasz „ogon".

Na koniec nie zapominaj o swoim radarowym i cieplnym wizerunku. Jeśli chcesz zająć pozycję stacjonarną, wyłącz jak najwięcej systemów i włącz «cloak». Jeśli jesteś w ruchu również używaj «cloak» oraz pasywnych sensorów - dzięki temu twój obraz radarowy będzie najmniejszy. Aby zmniejszyć obraz cieplny, używaj «thermal jammers».

Dekalog w 5 punktach

Przede wszystkim próbuj atakować z boku lub z tyłu i zawsze pamiętaj jaki zasięg ma twoje uzbrojenie. Nie atakuj - szczególnie z tyłu - jeśli nie masz dużej szansy na trafienie - po co marnować element zaskoczenia. Gdy już strzelasz, próbuj trafić w miejsca gdzie przeciwnik ma zamontowane uzbrojenie - przy celnym trafieniu możesz pozbawić do części uzbrojenia.

Czasami jedynym sposobem na te denerwujące małe herce jest pozbawienie przytomności ich pilotów - polecam taranowanie. Nie jest to może prosta sprawa, ale jeśli już uda nam się zderzyć z taką maszyną, na moment stanie się ona bezbronna, dzięki czemu możemy trochę do niej postrzelać. Oczywiście nie próbuj tego sterując małą maszyną, gdyż zrobisz więcej krzywdy sobie niż większemu przeciwnikowi.

Dobrze używaj swojego uzbrojenia. Najpierw pozbawiaj przeciwnika tarcz, a następnie po zmianie broni niszcz już samą maszynę. Metoda ta działa najlepiej w wypadku maszyn posiadających cztery sloty na uzbrojenie. W wypadku maszyn mniejszych, musisz wybierać bardziej zrównoważone uzbrojenie (tzn. niszczące zarówno tarcze jak i samą maszynę).

Jeśli sterujesz wielką i powolną maszyną daj jej w najlepsze tarcze, «shield modulator» i «shield amplifier» - dzięki czemu będzie potrzeba naprawdę dużo trafień, aby wyrządzić twojej maszynie krzywdę.

Celuj przede wszystkim w uszkodzone miejsca przeciwnika lub obierz za cel nogi albo w wypadku czołgu wieżyczkę. Nie celuj w kadłub - jest on najlepiej opancerzony i wymaga największej ilości trafień. Ogólnie rzecz biorąc: w im większy element maszyny celujesz, tym więcej trafień jest potrzebnych do zniszczenia go. Dlatego celuj w elementy najtrudniejsze do trafienia - tu potrzeba mniej celnych strzałów do zniszczenia.

Lethal

producent: **Microprose**
platforma: **PC**

RollerCoaster Tycoon

W jednym z ostatnich numerów CD-Action pojawiła się recenzja gry Rollercoaster Tycoon. Dzięki niej gracz po raz kolejny ma możliwość zbudowania wesołego miasteczka i zarządzania nim. RT jest rozbudowany jak przystało na grę z roku 99, a co za tym idzie niektórzy gracze mogą mieć z nim problemy. Poniższy poradnik powinien pomóc im zbudować wesołe miasteczko z którego żaden gość nie wyjdzie niezadowolony.

Wprowadzenie

Dzięki poniższej legendzie dowiecie się, co czeka was w poszczególnych scenariuszach. «Konstrukcje» - oznacza, jakie elementy miasteczka są już gotowe gdy zaczynamy scenariusz. Przykładowo literka C oznacza, że zaczynamy scenariusz z jednym rollercoasterem, 2C oznacza dwie konstrukcje tego typu. «coastery» - pokazuje, jakie typy rollercoasterów są możliwe do wynalezienia w danym scenariuszu. «Cele» - to z kolei cele scenariusza gdzie litera «g» przy liczbie oznacza wymaganą liczbę gości po podanej liczbie lat. «Kasa» - pokazuje, jaką gotówką dysponujemy zaczynając scenariusz. Jeśli jest to 10.000$ najczęściej oznacza to, że mamy zaciągniętą pożyczkę na taką kwotę.

1. Scenariusze

1.1 - oznaczenia skrótów

coastery
B - Bobsled, **C** - Corkscrew, **M** - Mine Train, **Sm** - Steel Mini, **I** - Inverted, **R** - Reverse Whoa Belly (Free Fall) **Su** - Suspended, **S** - Steel, **Si** - Single Track, **Ss** - Suspended Single Track, **U** - Stand Up, **V** - Vertical **W** - Wooden, **Wm** - Wild Mouse

uwagi
L - Możliwość zakupu terenu
C - Możliwość wykupienia licencji na budowanie
***** - Oznaczenie scenariuszy które nie są dostępne od razu
! - Oznacza, że scenariusz ten musisz ściągnąć z oficjalnej strony WWW
@ - Scenariusz dostępny dopiero po ukończeniu reszty scenariuszy

konstrukcje
C - rollercoaster
G - spokojne rozrywki
T - transport
E - rozrywka wodna

Nazwa	Konstr.	Kasa	Cele	Coastery	Uwagi
Forest Frontiers	-	[illegible]	[illegible]	[illegible]	!
	Uwaga: [illegible]				
Dynamite Dunes	C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Leafy Lake		[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Diamond Heights	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
Evergreen Gardens	-	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
	Uwaga: [illegible]				
Bumbly Beach	C,G	[illegible]	[illegible]	[illegible]	* C
Trinity Islands		[illegible]	[illegible]	[illegible]	*
Katie's World	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	* !
	Uwaga: [illegible]				
Dinkie Park	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	* L,C
	Uwaga: [illegible]				
Aqua Park	[illegible]	[illegible]	[illegible]	- ALL -	*
	Uwaga: [illegible]				
Millennium Mines	T	[illegible]	[illegible]	[illegible]	*
Karts and Coasters	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	*
Mel's World	[illegible]	[illegible]	[illegible]	- ALL -	*
Mothball Mountain	-	[illegible]	[illegible]	[illegible]	* L
Pacific Pyramids		[illegible]	[illegible]	[illegible]	* L
Crumbly Woods	[illegible]	[illegible]	[illegible]	- ALL -	*
	Uwaga: [illegible]				
Big Pier		[illegible]	[illegible]	[illegible]	*
Lightning Peaks	[illegible]	[illegible]	[illegible]	- ALL -	*
Ivory Towers	[illegible]	[illegible]	[illegible]	- ALL -	*
	Uwaga: [illegible]				
Rainbow Valley		[illegible]	[illegible]	[illegible]	*
Thunder Rock	T	[illegible]	[illegible]	[illegible]	*
Mega Park		[illegible]	-	- ALL -	@
Fort Anachronism	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	!L
	Uwaga: [illegible]				

Uwaga: Gdy skończysz ten scenariusz, wszyscy goście w parku zaczną się cieszyć i wypuszczą swoje balony. Oznacza to, że będą musieli kupić sobie NOWE balony więc zarobisz podwójnie...

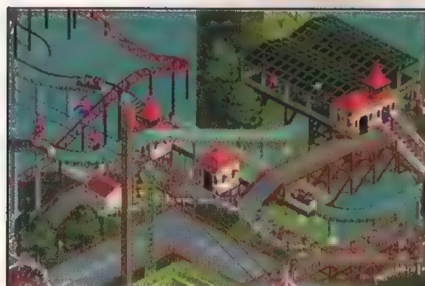
Nie zdziw się, jeśli coś się nie zgadza z nazwami scenariuszy. Wersja amerykańska (US) i angielska (UK) różnią się od siebie nazwami niektórych scenariuszy. Oto tabelka:

US:	UK:
Katie's World	Katie's Dreamland
Dinkie Park	Pokey Park
Aqua Park	White Water Park
Mothball Mountain	Mystic Mountain
Big Pier	Paradise Pier

2. Twój park

Pierwszą rzeczą którą powinieneś zrobić przy budowaniu nowego parku jest wyznaczenie maksymalnych







funduszy na badania. Jeśli nie masz jeszcze «Information Kiosk», odznacz wszystkie pola poza «shops and stalls». «Information Kiosk to najbardziej użyteczny ze sklepów w całej grze - sprzedaje się w nim mapy i parasole.

Następnie będziesz zapewne chciał zbudować kilka rozrywek dla klientów. Zbuduj dobrą mieszankę składającą się z rozrywki lekkiej, ekscytującej i oczywiście rollercoaster'a. Postaw jednego w pobliżu wejścia aby robił dobre wrażenie na nowo przybyłych gościach (przy wejściu bo zbudowany dalej może nie mieć tylu klientów). Będziesz musiał zbudować co najmniej jedną rozrywkę pokrytą dachem jak np. «haunted house». Na koniec zwróć jeszcze uwagę na ceny za korzystanie z usług miasteczka. Najczęściej są one (zarówno w rozrywkach gotowych jak i zbudowanych) ustalone na zero.

Trzecim posunięciem będzie wynajęcie jednego pracownika każdego typu. Sprzątaczowi na początku każ nie kosić trawy - na razie tego nie potrzebujesz. Za to później koszone trawniki robią dużo lepsze wrażenie na gościach.

Teraz ustal ceny biletów wejściowych do parku na 15-20 dolarów. Cena musi być na tyle niska, żeby ludzie chcieli do ciebie zajrzeć, ale na tyle wysoka żebyś coś zarobił. Generalnie rzecz biorąc za każde cztery nowe rozrywki podnoś cenę biletów o 5$ a jeśli jedną z nich jest rollercoaster, podnieś o 10$. Gdy na twoim koncie będzie już ponad 30 tysięcy dolarów, nie będziesz musiał więcej podnosić cen biletów. W tym momencie najlepiej utrzymywać cenę na poziomie około 5-$ - maksymalna cena jaką możesz ustalić na bilety to 100$.

Gdy będziesz już miał taką możliwość, zbuduj «information kiosk» w pobliżu wejścia (nie przy samym wejściu, a niedaleko od niego) gdyż twoi goście będą chcieli kupić mapy (aby się nie zgubić) oraz parasole (gdyby padało).

2.1 Kupowanie ziemi

Jeśli chcesz rozszerzyć teren swojego parku, możesz kupić teren (w oknie głównego wejścia). Teren który jest na sprzedaż jest zaznaczony małym białym znaczkiem i kosztuje od 20 do 90 dolarów za kwadrat (w zależności od scenariusza). Prawo do budowy nabywa się w podobny sposób, ale możliwość tą masz tylko w dwóch scenariuszach.

2.2 Inny punkt widzenia

Jeśli chcesz zobaczyć swój park z punktu widzenia gościa, nie ma większego problemu. Jednym ze sposobów jest złapanie gościa zaraz przed wejściem do parku, nazwanie go i kliknięcie na znaczku «i» dzięki czemu na bieżąco będziesz dostawał wszystkie informacje. Zaznaczając w ten sposób kilku ludzi uzyskujesz nowy punkt widzenia na swój park, dzięki któremu możesz zlikwidować wiele problemów o których w innym wypadku nawet byś nie wiedział. Jeśli będziesz trzymał to okno otwarte, dowiesz się, jak długo czeka się w kolejkach, czy łatwo jest znaleźć rozrywkę, czy nie brakuje różnego rodzaju punktów usługowych itp.



2.3 Robienie pieniędzy

Pamiętaj, że w każdej chwili możesz wziąć pożyczkę. Jeśli potrzebujesz nowego rollercoaster'a dokładnie teraz, możesz wziąć dodatkowe 5 tysięcy dolarów (utrzymuj poziom zadłużenia poniżej 20 tysięcy - maksymalna pożyczka to 30 tysięcy, ale lepiej nie zbliżać się za bardzo do górnej granicy). Używaj również przycisku «Rides» (klawisz «r») i przejdź do części «profit», aby zobaczyć gdzie zarabiasz, a gdzie tracisz pieniądze. Jeśli popularna rozrywka nie zarabia na siebie może to oznaczać, że ustaliłeś na wysoką cenę i ludzie nie chcą się tam bawić. Chcesz wyciągnąć od nich wszystkie pieniądze, ale nie potrzebujesz ich wszystkich w jednej chwili dlatego lepiej obniżyć ceny (w części 3 i 4 znajdziesz porady co do ustalania cen).



Po pewnym czasie możesz dojść do wniosku, że pieniądze będziesz brał tylko za wejście do parku (np. 90$), a wszelkie rozrywki będą darmowe (ew. wejście za darmo, a droższa zabawa). Niestety jest to pewien problem, bo twoim ideałem jest wyciągnięcie od gości wszystkich pieniędzy, a w takim wypadku mogą zdażyć się dwie rzeczy. Primo - klient nie ma 90$, więc nie może wejść do środka - tracisz. Secundo - klient ma więcej niż 90$, ale po wejściu do parku reszta kasy zostaje przy nim - również tracisz. Druga opcja czyli darmowe wejście, a droższa zabawa również jest zła (a nawet gorsza). Dajmy na to, że gość numer 1 wszedł do parku mając w kieszeni 100$. Dostał się na przykład do kolejki wodnej która jest za długa i źle zaprojektowana. Wychodzi z niej, jest głodny, spragniony i niezadowolony. Jako, że nie zapłacił za wejście do parku, może go bez skrupułów opuścić. Dlatego według mnie, najlepiej ustalić cenę biletów wejściowych na 50$ oraz pobierać opłaty za zabawę. Takie rozwiązanie pozwala na wyciągnięcie całej kasy od gości, a park opuszczają tylko ci, którym skończyły się pieniądze.

2.4 Nagrody

Najlepszy Park Rozrywki w Kraju (Best Value Park in the Country)
Najgorszy Park Rozrywki (Worst Value Park)
Najschludniejszy Park w Kraju (Tidyest Park)
Najpiękniejszy Park (Most Beautiful Park)
Najbezpieczniejszy Park (Safest Park)
Park z Najlepszymi Rollercoaster'ami (Best Roller Coasters)

2.5 Kolejki

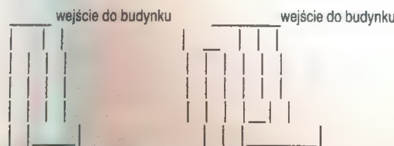
Zanim przejdę do omówienia samych rozrywek, wspomnę o kolejkach do nich gdyż jest do bardzo ważny element budowy parku. Pierwszym krokiem do zbudowania dobrej kolejki jest ustawienie rozrywki w odpowiednim miejscu - oddalonej o 2-3 kwadraty od najbliższej ścieżki. Dzięki temu kolejka nie będzie dotykać ścieżki zanim będziesz gotowy do uruchomienia całości. Po zbudowaniu rozrywki zacznij budować kolejkę, ale nie podłączaj jej do ścieżki dopóki nie będziesz zadowolony z jej długości. Ścieżkę wyjściową zbuduj dopiero gdy zaprojektujesz zadowalającą ścieżkę dla kolejki. Ważnym pytaniem przy tym zadaniu jest długość kolejki, to zależy głównie od typu rozrywki. Przykładowo rollercoaster jest rozrywką bardzo popularną, zabiera na raz sporo ludzi, a dodatkowo kurs jest krótki i ludzi może wozić kilka pociągów. Także dla rollercoastera buduj długie (10-20 kwadratów) kolejki. Długie oczekiwanie w kolejce nie jest zabawne dla nikogo, także jeśli stwierdzisz, że ludzie czekają na jakąś rozrywkę zbyt długo, po prostu skróć kolejkę.

Przykładowe długości kolejek:

«Rollercoaster»	- 10 do 20 kwadratów
«Exctiting Rides»	- 6 do 15 kwadratów
«Gentle Rides»	- 5 do 9 kwadratów
«Log Flume»	- 6 do 9 kwadratów
«Boat Hire»	- 3 do 5 kwadratów
«Transport Rides»	- 5 do 15 kwadratów w zależności od typu

Nawet jeśli zobaczysz długą kolejkę całą wypełnioną, nie przedłużaj jej gdyż w dłuższej kolejce ludzie będą musieli poczekać dłużej więc wzrośnie ich niezadowolenie. Jest to szczególnie ważne przy mało ekscytujących rozrywkach, które nie poprawiają gościom humoru. Ogólnie kolejki powinny być krótsze niż dziewięć minut, a nawet mniej dla rozrywek z długą trasą.

Na koniec pamiętaj aby kolejka nie była ciasno zawinięta, zostawiaj trochę miejsca aby posadzić drzewa, ustawić fontanny itp. Dzięki temu ludzie czekający w kolejce będą bardziej zadowoleni.



Przykład nudnej kolejki   Przykład lepszej kolejki

Uwaga: Aby ludzie w kolejce się nie nudzili, możesz zatrudnić faceta od rozrywki - «entertainer»a'

Na koniec pozostaje jeszcze zbudowanie wyjścia. Najlepiej jest to zrobić na już istniejącej ścieżce. Dobudowywanie ścieżki może spowodować zamieszanie w głowach gości i ludzie zaczną się gubić. Oznacza to, że budując rozrywkę powinieneś umieścić ją najdalej 1 kwadrat od zbudowanej ścieżki i umieścić na tym obszarze wyjście.

2.6 Utrzymanie

Moja teoria głosi, że na każde cztery rozrywki które zbudowałeś, powinieneś zatrudnić nowego mechanika. Dzięki temu będziesz posiadał w swoim parku całą sieć naprawczą i w pobliżu awarii zawsze znajdzie się jakiś mechanik. Pamiętaj, żeby dla każdego zbudowanego rollercoastera zatrudnić sprzątacza do likwidowania zawartości żołądków co słabszych klientów.

W miarę jak rozrywka się starzeje, jej awaryjność rośnie w zastraszającym tempie. Aby zlikwidować problem, ustaw częstotliwość inspekcji mechanika na 10 minut («every 10 minutes»). Przy każdej inspekcji awaryjność nieco maleje. Ponadto jeśli rozrywka jest już NAPRAWDĘ stara (5 i więcej lat) będziesz musiał podjąć trochę bardziej drastyczne kroki aby zabezpieczyć się przed wypadkiem. Możesz albo zastąpić rozrywkę nowym egzemplarzem lub w wypadku rollercoaster'a zmniejszyć ilość wagonów do jednego (co zapobiega wypadkom). Każdy element swojego parku musisz zastąpić nowym lub zlikwidować gdy zobaczysz przy nim notkę «down time».

Na koniec będziesz potrzebował ochrony, aby zabezpieczyć się przed aktami wandalizmu. Jako, że nie zawsze możesz się przed tym zabezpieczyć zapewne przyda ci się informacja, co robić ze zniszczeniami. Wandale atakują tylko trzy rzeczy - ławki, śmietniki i latarnie. Zniszczona ławka będzie złamana w pół, śmietnik będzie wywrócony, a lampy po prostu nie będą świecić. Jedyne co możesz zrobić to zastąpić uszkodzone rzeczy nowymi. Nie likwiduj uszkodzeń prawym przyciskiem gdyż przy okazji możesz skasować np. kawałek ścieżki.

Wandala możesz zlokalizować samodzielnie przy oglądaniu gości w parku. Wichrzyciele mają czerwone, naburmuszone twarze. Gdy złapiesz takiego kolesia, ten bardzo się zdenerwuje. Możesz wtedy przerzucić go w jakieś miejsce z ławką, śmietnikiem czy latarnią. Wandal zrobi swoje, ale od razu poprawi mu się humor i będziesz mógł przenieść go z powrotem do parku.

- Maksymalne Zabezpieczenie

Sposobem na maksymalne bezpieczeństwo twoich gości jest wynajmowanie jednego mechanika dla jednej rozrywki i ustalenie mu znacznika koło wyjścia z niej. Następnie należy ustawić wszystkie częstotliwości inspekcji na 10 minut. Szkoda, że nie ma opcji ciągłej inspekcji, która byłaby szczególnie przydatna przy bardzo starych rollercoaster'ów, których awaria może być naprawdę fatalna w skutkach. Jeśli będziesz się stosował do powyższych zasad, twój park będzie naprawdę bezpieczny.

- Zasada 15 sekund

Nie ma jednoznacznego sposobu na określenie wymaganej ilości sprzątaczy, ale można zastosować pewną strategię. Po zobaczeniu jakiegokolwiek śmiecia należy policzyć do 15. Jeśli w tym czasie żaden sprzątacz nawet nie wejdzie na ekran (przy maksymalnym powiększeniu) będzie to znaczyło, że trzeba wynająć nowego pracownika. Jeśli jednak zobaczysz kogoś na ekranie, przenieś go w pobliże zauważonych śmieci. Zasady 15 sekund nie stosuje się w dwóch przypadkach:

a. Przy wyjściach z rollercoaster'ów - tam zawsze trzeba sprzątacza

b. Gdy zatrudniasz już ponad 40 sprzątaczy, prawdopodobnie nie będziesz potrzebował ich więcej.

2.7 Goście

Aby lepiej służyć gościom swojego parku musisz nauczyć się ich rozumieć. Dzięki statystykom oraz opiniom przez nich wyrażanych, możesz dojść do wielu ciekawych wniosków, aby ci to ułatwić przedstawiamy przegląd charakterystyk i skarg.

«Happiness» - szczęśliwi ludzie dłużej pozostają w parku i zostawiają więcej pieniędzy. Szczęście zwiększa się na najbardziej rozrywkowych elementach twojego parku jak np. rollercoastery, a utrzymuje się na stałym poziomie dzięki normalnym rozrywkom. Goście stają się niezadowoleniu jeśli są: zmęczeni, chorzy, głodni, spragnieniu lub chcą iść do toalety. Inne czynniki wpływające na niezadowolenie do długie kolejki oraz problemy ze znalezieniem dobrej rozrywki.

«Energy» - zmęczony gość będzie korzystał jedynie z najbardziej ekscytujących rozrywek, aby się obudzić, a następnie bawić dalej. Zmęczeni goście chodzą wolniej od innych i mają gorszy humor. Ustaw dobrego rollercoaster'a przy wejściu do parku aby rozbudzić tych którzy przyszli zmęczeni.

«Hunger, Thirst» - te statystyki zawsze są na poziomie zera gdy gość przychodzi do parku i z czasem rosną. Na poziom pragnienia («thirst») w dużym stopniu wpływa to, co aktualnie robi. Również jedzenie frytek powoduje wzrost pragnienia, a także może spowodować problemy żołądkowe.

«Nausea, Nausea Tolerance» - goście zawsze przeceniają wytrzymałość swojego żołądka na niektóre rozrywki. Jedyne co możesz zrobić z cierpiącymi to upewnić się, że mają gdzie usiąść oraz posprzątać wszelkie «zwroty» jakie uczynili. Zauważ, że chorzy goście są bardzo nieszczęśliwi i chodzą bardzo powoli (aż do momentu gdy opóźniają kolejki itp.)

«Bathroom» - człowieczek po prostu chce do łazienki.

- Narzekania

Goście czasami narzekają - zwracają na nich uwagę możesz poprawić wiele rzeczy w swoim parku. Oto niektóre z tekstów:

«I»m Lost!' - klient się zgubił. Ogranicz ilość ścieżek które nie prowadzą do rozrywek, zbuduj więcej kiosków informacyjnych (jeśli ustaliłeś wysoką cenę na mapy, lepiej ją zmniejsz). Goście gubią się także gdy np. kolejką pojadą w jakiś oddalony od centrum sektor parku.

«I Can»t find XXX Ride' - podobne do poprzedniego - klient nie może znaleźć tej rozrywki którą chce. Tu mogą pomóc wieże obserwacyjne («observation towers»). Możesz też przenieść klienta samodzielnie.

«I»m not paying that much for XXX' - klient nie chce płacić tak dużo za jakąś rozrywkę. Zmniejsz ceny biletów na nią lub postaraj się, aby była bardziej atrakcyjna.

«I can»t find the Park Exit', «I want to go home» - ci goście chcą iść do domu, ale się zgubili. Przenoś ich do wyjścia samodzielnie zanim staną się BARDZO niezadowoleni. Nie możesz nic zrobić, aby zatrzymać ich w parku więc nie masz się o co martwić.

Spokojne rozrywki (Gentle Rides)	Koszt:	Rozmiar:	Pojemność:	Uwagi:
Bumper Cars	$440	4x4	12	Muzyka, Dach
Car Ride	$540+	**	**	*
Ferris Wheel	$450	4x1	32	
Haunted House	$340	3x3	12	Dach
Hedge Maze	$210+	**	**	* [illegible]
Merry-Go-Round	$460	3x3	16	Muzyka
Observation Tower	$590+	3x3	28	Dach, *
Slide	$330	2x2	**	
Space Rings	$285	3x3	4	
Ekscytujące rozrywki (Exciting Rides)				
3D Cinema	$560	3x3	20	Dach
Go Karts	$920+	**	1*	*
Gravitron	$586	3x3	8	
Motion Simulator	$440	2x2	6	Dach
Scrambled Eggs	$380	3x3	16	
Swinging Ship	$387	5x1	16	
Swinging Inverter	$424	5x1	12	
Whoa Belly	$800+	3x3	8	*
Wodne rozrywki (Water Rides)				
Boat Hire	$205+	**	**	*
Log Flume	$1020+	**	4*	*
River Rapids	$1840+	**	8*	*
Water Slide	$1200+	**	2*	*
Rozrywki transportowe (Transportation Rides)				
Chairlift	$1440+	**	**	Dach, *
Miniature Railroad	$1980+	**	**	*
Monorail	$1550+	**	**	Dach, *

- Pochwały - jak je uzyskać

Goście chcą odwiedzać park czysty, przyjemny z małymi kolejkami i ciekawymi rozrywkami. Również niskie ceny biletów pozytywnie wpływają na zadowolenie klientów. Jeśli człowiekowi się coś podoba, da ci o tym znać, a gdy opuści park zadowolony, na pewno poleci twój park gościom.

- Duże problemy

Co pewien czas powinieneś sprawdzać nastroje swoich gości patrząc na ogólne statysty-



ki. Dzięki tym informacjom dowiesz się, co powinieneś poprawić w swoim parku. Jeśli dużo ludzi narzeka na przykład na głód, powinieneś zbudować kilka kiosków z jedzeniem; jeśli narzekają na brak toalet - buduj toalety. Dużo ludzi narzeka również na długie kolejki - staraj się, aby były one jak najkrótsze.

- Wandale

Gdy tylko zauważysz, że któryś gość zrobił się czerwony na twarzy, możesz być pewien, że jest gotowy do wandalizmu. Aby zlikwidować problem bez szkody dla reszty gości musisz sam człowieczka złapać i wrzucić go do «więzienia». Więzienie to jeden kwadracik ścieżki z ławką do popsucia. Pozwól mu ją rozwalić i przenieś go z powrotem do parku.
Goście którzy opuścili park zadowoleni są reklamą. Goście którzy wyszli niezadowoleni lub w ogóle nie wyszli (goście mogą stracić życie w wypadkach lub się utopić) są antyreklamą - pamiętaj o tym.

3. Rozrywki (nie rollercoaster'y)

Zanim przejdę do kompletnej listy rozrywek muszę wspomnieć o jednej rzeczy. Wszystkie rozrywki można na kilka sposobów usprawnić. Można zmienić czas trwania, ilość zabieranych jednorazowo ludzi itp. Wszystkie rozrywki z samodzielnymi pojazdami (jak «chair lift» czy «boat hire») mogą ich mieć maksymalnie 12.

Rozrywki z muzyką bardzo poprawiają humor odwiedzającym gościom. Rozrywki z zadaszeniem są bardzo popularne w czasie deszczu. Znaczek «**» oznacza, że sam możesz zaprojektować rozrywkę (np. trasę).

Różnice między nazwami w wersji USA i angielskiej

USA	UK
Whoa Belly	Launched Freefall
Gravitron	Top Spin
Scrambled Eggs	Twist
Miniature Railroad	Steam Train
Bumper Cars	Dodgems
Boat Hire	Boat Ride
Reverse Whoa Belly RC	Reverse Freefall Rollercoaster
Fries Stall	Chips Shop
Cotton Candy Stall	Candy Floss Stall

- Rozrywki projektowane

Każda z rozrywek którą możesz zaprojektować ma w grze kilka gotowych projektów dlatego nie musisz bawić się w to od razu. Problem z nimi to rozmiary - nie zawsze chcą się zmieścić w parku, a wtedy trzeba zaprojektować coś samemu - poniżej kilka uwag które mogą pomóc.



«Boat Hire» - Jedyną rzeczą którą musisz zbudować jest platforma startowa. Możesz zbudować «guide rails», aby łódki pływały tylko tam, gdzie chcesz. Nie jest to jednak potrzebne - dopiero jeśli goście zaczną się gubić i blokować, możesz się zastanowić nad budową.

«Log Flume» - Staraj się, aby ta rozrywka była krótka. Trzy minuty to wystarczająco dużo czasu, a więcej może gości po prostu zdenerwować (denerwują się też z głodu który z czasem rośnie). Staraj się używać «Log Flume» jako element który ma pokazywać inne rozrywki w parku.

«Water Slide» - Tu najlepszy jest prosty projekt. Łańcuch wciągający, a dalej same pełne koła dzięki którym ludzie nie wylecą z trasy i będą się dobrze bawić.

Transportowe - W wypadku rozrywek transportowych musisz zbudować co najmniej dwie stacje (jeśli chcesz aby można się było z ich pomocą przemieszczać). Monorail nie musi wykonać pełnego kółka, Chairlift wykonuje je automatycznie. Stacje buduj co najmniej na 6 kwadratów - ogólnie im więcej tym lepiej. Pamiętaj też, że możesz zbudować maksymalnie cztery stacje.

Wieże - Buduj je tak wysokie jak tylko możesz. W wypadku Whoa Belly jeśli zbudujesz bardzo wysoką wieżę, będziesz musiał zwiększyć prędkość startową. Jeśli przesadzisz, klienci po prostu z niej «wylecą».

«Go Karts, Car Ride» - W górę, w dół, w lewo, w prawo - cokolwiek. Ciekawym projektem dla «go karts» jest zbudowanie jedynie dwóch platform i trasy dążącej od jednego do drugiej najkrótszą drogą (kółeczko). Ustal ilość okrążeń na 10 - powinno się gościom podobać.

«Hedge Maze» - W tym wypadku nie ma łatwej podpowiedzi także spróbuj zaprojektować labirynt ciekawy, ale nie za trudny. Pamiętaj, że gość który już długo szuka wyjścia z labiryntu zaczyna być głodny i spragniony. Zbudowałem kiedyś mały labirynt składający się z sześciu pól i mający jedną tylko możliwą drogę - podobał się.

I jeszcze kilka dokładniejszych informacji do rozrywek transportowych.

«Chair Lift» - Budowanie stacji większej niż 6 czy 7 pól mija się z celem gdyż CL może mieć maksymalnie 12 wagoników. Aby zmniejszyć czas «załadunku» gości, umieść wejście niedaleko początku stacji.

- «Monorail», «Railroad» - Te pojazdy strasznie zwalniają jadąc pod górę dlatego dobrym pomysłem jest budowanie ich pod ziemią, a zostawianie na powierzchni jedynie stacji. Niby rozrywki te służą pokazaniu parku gościom, ale nie zawsze jest to dobry pomysł. Stacje buduj długie, aby mogło się przy nich zatrzymać kilka pociągów. Monorail nie potrzebuje dwóch stacji, ustaw go w tryb «shuttle», a będzie jeździł do końca trasy i z powrotem. «Shuttle Mode» działa również gdy trasa nie jest pętlą.



Kilka słów na temat cen (jeśli nie pobierasz opłaty za wejście do parku, podane ceny mogą być dla ciebie za niskie - ustal wyższe).

Przy ustalaniu cen biletów podziel sobie rozrywki na trzy typy: darmowe, tanie i drogie. Do darmowych należą spokojne rozrywki jak «Merry-Go-Round» i «Ferris Wheel». Likwidujesz bilety na nie aby sprawić gościom swojego parku przyjemność. Tanie rozrywki to inne z kategorii spokojnych, transportowych oraz «boat hire». Słowo tani oznacza cenę od $0.3 do $0.9 która to przyciągnie ludzi do rozrywki której przy wyższej cenie zazwyczaj by unikali. Najdroższe rozrywki to oczywiście te z kategorii ekscytujących oraz pozostałe rozrywki wodne. Najczęściej są one bardzo popularne dlatego ceny biletów możesz ustalić w zakresie $0.9 do $1.3. Pamiętaj, że za nowe rozrywki możesz kasować więcej niż za stare. Ceny biletów na taką nowość mogą dojść nawet do $5. W sumie i tak większość dochodów z parku pochodzi z biletu wstępu oraz z rollercoaster'ów więc ceny innych rozrywek nie są aż tak ważne.

Kilka słów na temat planowania

Niektóre rozrywki - «Log Flume», «Monorail» - wypuszczają kilka samodzielnych pojazdów. Jako, że nie chcesz, aby były one wypuszczane na raz i powodowały tłok, musisz podjąć kilka kroków. Jednym z nich jest rzadsze wypuszczanie pojazdów - możesz to osiągnąć zwiększając parametr «minimum wait time». Dzięki temu pomiędzy wypuszczeniem dwóch pojazdów

upłynie trochę czasu. Inny dobry sposób - szczególnie dla «monorail» - to ustalenie zarówno minimalnego i maksymalnego czasy na takim samym - najwyższym poziomie. Dzięki temu pojazd będzie stał na stacji dokładnie tyle samo czasu. Te działania powinny pozwolić na usprawnienie systemu transportowego.

4. Rollercoaster'y

W grze spotkasz wiele typów rollercoasterów - wszystkie są dobre, ekscytujące i drogie. Właśnie z powodu ceny ważne jest odpowiednie ich zaprojektowanie. Na początek lista wszystkich typów:
Bobsled, Inverted, Mine Train, Reverse Whoa Belly, Single Rail, Steel Mini, Steel, Standup Steel, Steel Corkscrew, Suspended, Suspended Single Rail, Wiiden Crazy Rodent, Wooden, Vertical.

Przy projektowaniu trasy zwracaj większą uwagę na przeciążenia boczne niż na te działające w górę i w dół. Przeciążenia boczne powstają na zakrętach gdy wagonik jedzie dość szybko i mają duży wpływ na żołądek klienta. Powinieneś starać się trochę zwolnić wagonik przed zakrętem oraz nie unikać tworzenia ostrych zakrętów. Przetestuj swój projekt i jeśli przeciążenia boczne («Lateral G») są na poziomie powyżej trzech, przeprojektuj trasę. Nie można likwidować ich całkowicie gdyż są dość ekscytujące, należy raczej znaleźć złoty środek dzięki któremu klienci będą się dobrze bawić, a zawartość ich żołądków pozostanie tam gdzie powinna. Postaraj się też, aby na całej trasie było tylko jedno wzniesienie z łańcuchem wciągającym. Klienci wolą raczej siłą rozpędu wjechać na wzniesienie niż być wciąganym.

Aby rzecz była interesująca (i kosztowna dla ciebie) od czasu do czasu zamykaj rollercoaster'a i coś w nim zmieniaj. Przy modelu «wooden» dodaj miejsce gdzie będą robione zdjęcia («ride picture») czy sekcję typu «splash»; przy «mini steel» zmień typ wagoników na «spinning» itd. Dzięki temu klienci ciągle będą chcieli się przejechać.

- Inne sprawy związane z projektowaniem

Jeśli chcesz zaprojektować rollercoaster'a albo inną rozrywkę i nagrać swój projekt, możesz postępować według następującego planu:

1. Rozpocznij scenariusz «forest frontier» (lub jakiś inny)
2. Weź maksymalną pożyczkę
3. Ustaw poziom prac naukowych na najwyższym poziomie i odznacz wszystkie pola poza «rollercoaster» (lub innym jeśli projektujesz inną rozrywkę)
4. Zaprojektuj rollercoastera lub rozrywkę (nie otwieraj parku)
5. Przetestuj nowy projekt aby uzyskać jak najwyższy wskaźnik «excitement»
6. Nagraj projekt (otwórz okno rozrywki, kliknij na przycisk «disk», wybierz «save design»; UWAGA: rozrywka musi mieć nazwę)

Zasadą tutaj jest używanie scenariusza jedynie jako pola budowy dla nowych rozrywek. Gdy już nagrasz swój projekt, możesz umieścić go w dowolnym scenariuszu. Dzięki temu zaoszczędzisz czas i pieniądze. Innym rozwiązaniem jest użycie scenariusza który już przeszedłeś i gdzie masz na koncie dużo pieniędzy. Zamknij park (trwa to chwilę bo trzeba wyrzucić gości) i zlikwiduj wszystkie rozrywki. Nagraj czysty park pod jakąś nazwą i zacznij eksperymenty. Pamiętaj, że praktyka czyni mistrza.
UWAGA: Rozrywka z parametrem «intensity» powyżej 10 jest bezużyteczna.

- Co to do &%$#*($ jest «intensity»? czyli kilka słów wyjaśnienia

Każda rozrywka jest opisana za pomocą kilku parametrów - o to ich objaśnienia.

«Excitement» - To wskaźnik tego, jak ekscytująco rozrywka wygląda dla gości - jest to bazowane na parametrze «intensity» i wartość pomiędzy 6 a 9 jest całkiem niezła. Duże trasy z różnego rodzaju pętlami wyglądają na bardziej ekscytujące, niż coś co jest małe i płaskie. Postaraj się też o lekkie poplątanie trasy np. puszczając odcinek torów przez dziurę jaką tworzy pętla z wcześniejszej części jazdy (jeszcze lepiej jest puścić tamtędy trasę innej rozrywki). Tunele i dobrze opracowana sceneria również działają całkiem nieźle. Innym trikiem którego można użyć jest «trik uciętej głowy» czyli puszczenie trasy wprost na jakąś przeszkodę i opuszczenie jej niżej w ostatniej chwili. Gość jadąc taką trasą ma wrażenie, że przeszkoda zaraz zdejmie mu głowę z szyi. «Excitement» z czasem maleje, ale możesz coś na to poradzić zmieniając typy wagoników, przemalowując rozrywkę i dodając coś do niej.

«Intensity» - To wskaźnik intensywności rozrywki. Oznacza to (w wypadku rollercoaster'a), że jazda musi być szybka, mieć tylko jedno wzniesienie z łańcuchem oraz jak najwięcej elementów typu pętle, korkociągi itp. Nawet zwykły ciasny zakręt nie jest złym pomysłem pod warunkiem, że nie jest zbyt szybki i że jest poprzedzony innym zakrętem w przeciwną stronę (jak puszka z piwem - gwałtowny ruch w jedną stronę nie powoduje większych zmian, ale ruch w jedną i w drugą wzburza zawartość). Niech trasa idzie w dół, w górę, nagle opada i przede wszystkim niech będzie szybka.

«Nausea» - Parametr ten bazowany na «intensity» oznacza ni mniej ni więcej jaki wpływ ma dana rozrywka na żołądek klienta. Duża prędkość, gwałtowne zakręty w różne strony, pętle itp. są ogólnie dobrym sposobem sprawienia, aby klient poczuł się źle. Staraj się utrzymywać ten parametr poniżej 7.



- Słowo o cenach

Rollercoastery są jednym z głównych źródeł twojego dochodu i zazwyczaj są pewną inwestycją. Gdy kolejka jest nowa, pobieraj opłaty od $3 do $5 (w zależności od rozmiaru i parametru «excitement»), a z czasem obniż je do $2, $3. Raczej nie będziesz musiał obniżać ich bardziej chyba, że sam zechcesz. Zdjęcia na trasie («ride picture») pozwolą na uzyskanie dodatkowego dochodu.

- Jeszcze trochę o problemach żołądkowych

Niektórzy ludzie po prostu nie powinni jeździć na rollercoaster'ach, ale jednak to robią. Dla nich będziesz potrzebował co najmniej trzech ławek przy wyjściu, a także łazienki w jego pobliżu. Dobrze jest też mieć sprzątacza w pobliżu wyjść z popularnych rollercoaster'ów. Pomóc może też kiosk z napojami.

- Deszcze niespokojne...

Goście nie lubią bawić się na rollercoaster'ach (ani ogólnie pod gołym niebem) jeśli pada deszcz. Nie oznacza to, że nie chcą tego robić, ale nikt nie lubi moknąć. Od tej zasady są dwa wyjątki które mogą ściągać ludzi do zabawy pod gołym niebem pomimo deszczu:

1. Jeśli rozrywka jest nowa ludzi i tak będą stali w kolejce do niej
2. Jeśli dopiero skończyli się bawić na danej rozrywce i chcą zrobić to jeszcze raz.

- Jak zbudować podziemny rollercoaster

Jeśli grałeś w scenariusz «Katie»s World' wiesz, że jest możliwe zbudowanie kolejki górskiej całkowicie pod ziemią. W sumie jest to dość prosta sprawa. Obniż teren na którym chcesz zbudować rollercoaster'a do poziomu na którym zaczniesz budować. Zbuduj platformę startową w dziurze nad ziemią, a następną schodzącą pod ziemię. Następnie zlikwiduj pierwszą stację i podnieś teren do poziomi gdzie była. Teraz możesz już budować podziemną kolejkę.

- Jak zbudować «wiszącą» kolejkę

Jeśli chciałeś kiedyś zbudować stację kolejki nad ziemią - w powietrzu. Nie jest to taka trudna sprawa. Po prostu podnieś teren do poziomu jaki chcesz i zbuduj pierwszą platformę startową na nim po czym normalnie buduj resztę.

- Kolejki górskie jako transport

Możesz użyć rollercoaster'a jako pociągu do przenoszenia ludzi z jednego miejsca w drugie. Pamiętaj, że jeśli na trasie są dwie stacje, nie możesz użyć trybu przyspieszonego startu więc po drodze będziesz musiał zbudować kilka sekcji typu «boosted». Jeśli zbudujesz prostą trasę, będzie ona dość nudna. Będziesz więc musiał dodać kilka rzeczy które spowodują wzrost parametru «excitement» czyli jakieś pętle itp.

Uwaga: Najtańszym gotowym rollercoasterem jest «shuttle launch steel rollercoaster».
Uwaga: Obracające się wagoniki («spinning cars») w «mini steel rollercoaster» bardziej zwiększają «nausea» niż «excitement».
Uwaga: Nazywaj kolejki górskie różnymi nazwami. Pozwoli to nie tylko tobie na odróżnienie ich od siebie, ale ułatwi gościom zwiedzanie.

4.1 Wypadki

Jeśli będziesz miał szczęście, nie będziesz musiał nigdy naprawiać skutków wypadku. Taka możliwość jednak istnieje także dobrze będzie wiedzieć coś na ten temat.

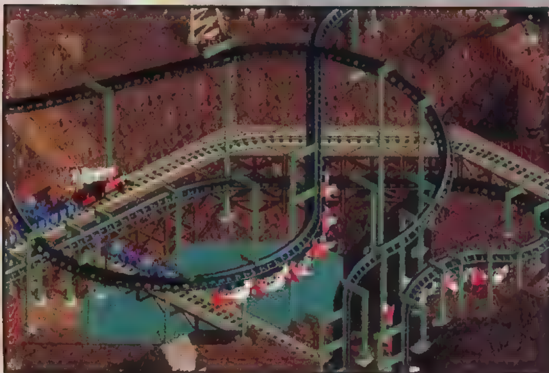
- Zapobieganie
Przede wszystkim - ciągły nadzór techniczny. Na starych kolejkach ustaw częstotliwość inspekcji na 10



minut (może to wymagać większej ilości mechaników). Pozwoli to na lepszą ocenę stanu danego rollercoaster'a i może pomóc w zapobieżeniu wypadkowi. Najbardziej powszechną awarią jest uszkodzenie hamulców na stacji kolejki. Aby temu zapobiec, możesz zbudować przed stacją dodatkowe hamulce, aby spowolnić jazdę wagoników. Zmniejsz także maksymalny czas oczekiwania, aby kolejka kończąca bieg nie wjechała na czekającą jeszcze na stacji. Musisz też mieć w pobliżu rozrywek ciągle pracujących mechaników. Ewentualnie możesz zostać przy jednym tylko pociągu (jeśli tak zrobisz upewnij się, że pociąg ten ma maksymalną dozwoloną liczbę wagoników). Innym dość częstym powodem awarii jest zły projekt rollercoaster'a,powinieneś tego unikać. Przy testowaniu nowych tras, puszczaj tylko jeden pociąg, aby uniknąć zderzeń.
Uwaga: Jeśli podczas testów zdarzy się wypadek, ludzie mogą mieć negatywne nastawienie do tej rozrywki («I»m not going on that, it isn't safe!').

- Działania po awarii
Najlepszą rzeczą jaką możesz zrobić po wypadku jest zlikwidowanie kolejki i zbudowanie nowej na jej miejscu. Powodem tego jest zła reputacja rozrywek, które miały jakiś wypadek, a co za tym idzie niska frekwencja. Oczywiście nie zawsze jest to możliwe (koszta lub sentyment do danej trasy), więc będziesz musiał zrobić coś, aby rozrywka wróciła do łask gości. Zamknij ją na 2-4 miesięcy, zostaw jeden tylko pociąg, przemaluj wszystko na całkiem inne kolory i jeśli trzeba, rozreklamuj rozrywkę. Po przeglądzie wykonanym przez mechanika, kliknij dwa razy na przycisku «close» aby zresetować kolejkę i otwórz ją znowu. Jeśli wszystko poszło dobrze, rollercoaster znów będzie hitem. Upewnij się też, że ustaliłeś częstotliwość inspekcji na 10 minut. Jeśli czujesz taką potrzebę, możesz dodać kilka rzeczy do danej kolejki. Nie martw się, jeśli nie będzie ona popularna od razu - może to zająć trochę czasu.
Uwaga: Oprócz śmierci w wypadkach goście mogą także utonąć. Wprawdzie widziałem coś takiego jedynie raz gdy zlikwidowałem ścieżkę pod gościem, a niżej była już tylko woda. Tak samo mogą zginąć pracownicy.

5. Projektowanie terenu



Dobrze zaprojektowany teren jest bardzo ważnym elementem w RCT. Dzięki niemu park przypomina porządne wesołe miasteczko, a nie stary objazdowy karnawał.

- Ścieżki
Ustawiaj ławki co 5 do 10 kwadratów ścieżki - więcej jeśli w pobliżu jest sklep lub rollercoaster. Co 10 do 15 kwadratów umieszczaj kosze na śmieci. I - co nie jest już tak ważne - ustawiaj lampy przy wszystkich ławkach. Dla zabawy możesz budować na ścieżkach «skaczące fontanny» («jumping fountains») - wyglądają najlepiej gdy zbudujesz ich np. dziesięć w jednym rzędzie. Staraj się tak prowadzić ścieżki aby przebiegały obok najciekawszych miejsc najciekawszych rozrywek. To coś w rodzaju «wewnętrznej» reklamy twojego parku. Zbuduj na przykład ścieżkę przechodzącą przez oczko pętli rollercoaster'a - zapewniam cię, że klient który tamtędy przejdzie, zechce spróbować się przejechać.

- Drzewa
Sadzenie drzew wzdłuż ścieżek jest bardzo dobrym pomysłem w lecie. Dzięki temu goście będą mieli gdzie się schować przed upałem (przez który mogą się źle poczuć). Ponadto sadź drzewa wkoło rozrywek, aby dodać trochę klimatu - poprawia to również parametr «excitement» rozrywek.

- Ogrody
Kwiaty, ogrody itp. są ostatnim elementem układanki i sprawiają, że goście mają lepszy humor. Także nie żałuj pieniędzy i spraw, aby twój park był naprawdę parkiem.

- Rozrywki
Staraj się budować rozrywki na wyższych obszarach parku. Przy projektowaniu tras korzystaj z możliwości jakie daje ci teren. Niech np. «log flume» schodzi w dół wzgórza, a na dole znika w tunelu, stroma ściana przed zakrętem rollercoastera («oh nie... zaraz uderzymy w tą ścianę...). Ponadto dobre rozmieszczenie drzew może podnieść atrakcyjność rozrywki (pamiętacie speeder»y w «Powrocie Jedi»? Jeśli tak to wiecie o co chodzi).

- «Tematy»
Korzystając z różnych rodzajów (kolorów) terenu możesz podzielić park na strefy tematyczne np. marsjańską, egipską, fantastyczną itp.

Jeśli naprawdę dobrze zaprojektujesz teren, zobaczysz jak bardzo się to opłaca. Prawdopodobnie twój park zostanie wybrany najładniejszym, poza tym ludzie będą robić sobie zdjęcia co jest dodatkową reklamą gdyż pewnie pokażą je znajomym (jeśli chcesz ich do tego zmusić, nazwij jednego «Chris Sawyer»).

6. Sklepy

Ważną rzeczą jest tutaj nasycenie. Pod tym słowem rozumiem takie rozmieszczenie sklepów, aby w każdym segmencie twojego parku było co najmniej jedno stoisko każdego typu. Duży park składa się z ośmiu segmentów, średni z sześciu a mały z czterech. W każdym segmencie umieść jeden lub dwa sklepy z jedzeniem («food stand» - pizza, hamburgery, frytki), sklepik z piciem («drinks stand»), stoisko ze słodyczami («desert stand» - cotton candy, ice cream), łazienkę («bathroom») i albo kiosk informacyjny albo stoisko z pamiątkami («souvenier stand»). Pozwoli to gościom na łatwe odnalezienie tego, czego w danej chwili chcą czy potrzebują. Im dłużej będą musieli szukać, tym bardziej będą niezadowoleni. Pamiętaj, aby sklepy umieszczać koło siebie - na przykład koło kiosku z frytkami dobrze jest postawić stoisko z napojami. Na koniec koło każdego sklepiku z jedzeniem umieść kilka ławek oraz koszy na śmieci - ludzie lubią siedzieć gdy jedzą a mając śmietnik pod ręką nie będą zaśmiecać parku.

LISTA SKLEPÓW

Jedzenie:	Koszt:	Uwagi:
Fries	$300	słone (frytki)
Burger	$300	(hamburgery)
Pizza	$275	
Popcorn	$250	słone
Cotton Candy	$250	słodkie(wata cukrowa)
Ice Cream	$250	słodkie (lody)
Drinks	$225	napoje

Inne:	Koszt:	Sprzedaje:
Information Kiosk	$250	mapy, parasole
Soveniers Stand	$210	zabawki, parasole
Baloon	$200	balony
Bathroom	$200	ulgę ;)

Uwaga: Przy budowaniu sklepów z jedzeniem bardzo ważne jest zróżnicowanie. Ludzie lubią mieć większy wybór niż np. wata cukrowa i hamburgery, więc buduj więcej niż jeden sklep z jedzeniem w tym samym obszarze. Gdzieniegdzie możesz zbudować nawet trzy albo cztery - tam gdzie jest zazwyczaj dużo ludzi.

Uwaga: Budując kiosk z pamiątkami i balonami koło wyjść z najpopularniejszych rozrywek możesz być pewien dobrej sprzedaży. Zadowoleni ludzie chętniej wydają pieniądze niż znudzeni.

7. Najczęściej spotykane problemy

- Ocena mojego parku spada («park rating»)
Ocena parku jest ogólnie rzecz biorąc oceną tego, jak dobrze czują i bawią się w nim goście. Jeśli pada deszcz, możesz zaobserwować niewielki spadek tego parametru (goście unikają wtedy rollercoasterów). Na obniżenie oceny wpływa również duża ilość śmieci, tłok panujący na ścieżkach oraz długie kolejki. Wynajmij sprzątaczy, zbuduj nową rozrywkę aby odciągnąć ludzi od pozostałych a także skróć kolejki. Możesz też wynająć błazna («entertainer») lub dwóch aby zabawiali ludzi stojących w najdłuższych kolejkach. Ponadto zrób przegląd rozrywek, przemaluj je, zareklamuj - zrób cokolwiek aby znowu były dla ludzi ekscytujące.

- Wartość mojego parku spada («park value»)
Wartość parku spada gdy znajdujące się w nim rozrywki starzeją się. Zastąp te które są naprawdę stare nowymi (nawet jeśli będą tego samego typu) i cały czas rozwijaj park. Buduj scenerię, sklepy i nowe rozrywki. Nawet, żeby utrzymać wartość parku na stałym poziomie, musisz coś do niego dodawać.

- Ludzie unikają niektórych rozrywek
Powodów takiego stanu rzeczy może być kilka. Po pierwsze cena biletu może być po prostu za wysoka. Aby dowiedzieć się dokładniej co jest nie tak, kliknij na zakładce «people» w okienku rozrywki, a następnie na żarówce. Zobaczysz wtedy co dokładnie myślą sobie goście. Jeśli zobaczysz «i»m not paying that much for XXX' oznacza to, że musisz obniżyć ceny. Pamiętaj, że w czasie deszczu ludzie unikają rozrywek pod gołym niebem. Innym powodem dla którego ludzie mogą unikać rollercoaster'ów jest za duża intensywność (poziom 10 i wyżej). Aby trochę ją zmniejszyć, zlikwiduj gwałtowne zakręty lub zastąp je dłuższymi i nachylonymi (dostępne tylko w niektórych modelach). Możesz też dodać hamulce przed gwałtownymi zakrętami.

- Ludzie «zacięli» się na którejś rozrywce - jak ich z stamtąd wyciągnąć?
Czasami problem jest czysto mechaniczny - będziesz więc musiał skierować na miejsce mechaników którzy rozwiążą sytuację. Jednak czasami jest to wina złego projektu. Wtedy będziesz musiał zdjąć ich zamykając rozrywkę. Następnie zmień projekt aby zlikwidować problem (zwiększ prędkość przed krytycznym miejscem lub skróć trasę).

- Jak zbudować podziemną kolejkę?

Popatrz wyżej w dziale «rollercoaster»y'. Znajdziesz tam instrukcję jak to zrobić.

Dan Simpson,opr. Yasiu

producent: Eidos
platforma: PC

Championship Manager 3

A nie mówiłem, iż kiedyś spotkamy się przy okazji poradnika do Championship Manager 3? Chyba mam zdolności nadprzyrodzone ;). Przynajmniej przydałby się w przypadku CM 3, bo do najłatwiejszych menadżerów to on z pewnością nie należy. Trzeba ostro nagimnastykować łepetynę, aby sięgać po klubowe trofea. Dlatego postanowiłem pomóc tym, którzy mają kłopoty. Na szczegółowe omówienie nie ma jednak miejsca, dlatego skoncentruję się na najważniejszym, czyli treningu i taktyce. Postaram się Wam w miarę dokładnie wytłumaczyć o co w tym biega oraz zamieszczę trochę własnych sugestii, aby łatwiej Wam się grało.

Trening

Zanim zaczniecie trenować swoich asów pamiętajcie o bardzo ważnej sprawie jaką jest zatrudnienie dobrych szkoleniowców. Odpowiednio dobry trener to szybki wzrost umiejętności Twoich podopiecznych. O czym musicie pamiętać zatrudniając coacha? Oprócz umiejętności czysto trenerskich (np. trenowanie bramkarzy etc.) liczą się jeszcze trzy sprawy (rys.1): preferowana formacja (Prefered Formation), ulubiony styl (Prefered Style) i inne wskazane rozwiązania taktyczne (Other). Nie muszę chyba tłumaczyć dlaczego ważna jest preferowana przez trenera formacja? Jeżeli grasz np. 4-4-2 to oczywiste jest, że najlepszym coachem będzie ten który preferuje właśnie tę formację. Podobnie jest ze stylem. Jeżeli chcesz, aby Twój zespół grał ładny, ofensywny football to musisz znaleźć trenera który stawia na atak. „Other" zaś to różne „zboczenia" trenerskie. Coach może np. lubić grę presingiem. Owszem jest to czasami pomocne, ale wymaga od piłkarzy żelaznej kondycji. Dlatego warto zwrócić uwagę na takie drobiazgi. I co nadal uważacie, iż trener to tylko pionek w tej grze? Nie zapomnijcie trenerom ustalić co konkretnie mają trenować (rys.2). Czy np. shooting (strzelanie) czy też goalkeeping (bramkarzy).
Przechodzimy do treningu. Można go podzielić na osiem kategorii: nie trenujących (No Training), ogólny (General), sprawnościowy (Fitness), strzelecki (Shooting), techniczny (Skill), taktyczny (Tactics), bramkarski (GK) i indywidualny (Unused). W pierwszej kategorii znajdują się zawsze piłkarze aktualnie kontuzjowani i w zasadzie nie mamy tam nic do roboty. Oni po prostu nie nadają się w chwili obecnej do trenowania. W okienku General polecam umieścić wszystkich pomocników i obrońców (szczegóły znajdziecie poniżej). Na trening sprawnościowy warto wysłać rekonwalescentów bądź kopaczy, którzy w ostatnim czasie (krótkim) rozegrali dużo spotkań. Na treningu sprawnościowym bardzo szybko odzyskują siły i świeżość. Trening strzelecki służy oczywiście poprawieniu skuteczności napastników i właśnie tam powinni oni trenować. Na treningu technicznym powinni znaleźć się ci zawodnicy, którzy jak do tej pory bardziej przykładali się do treningu siłowego. W Skill powinni nabrać chociaż trochę techniki. Podobnie jest z taktycznym. Warto tutaj podesłać kilku chłopaków, którzy nie bardzo wiedzą co zrobić w momencie posiadania piłki przy nodze. Chyba każdy się zorientował kogo w takim razie umieścić na treningu bramkarskim? Z kolei trening indywidualny służy do różnych ciekawych pomysłów. Powiedzmy, że na przykład brakuje Ci prawego, ofensywnego pomocnika. Za to masz aż czterech lewych pomocników. Co wtedy robisz? Wysyłasz jednego z nich na trening indywidualny i ustalasz mu, aby trenował co trzeba (a co, o tym za chwilkę).
Kiedy już przydzielisz wszystkich kopaczy do trenowania, możesz zająć się treningiem bardziej szczegółowym. Klikasz na Edit i otwiera się okienko w którym wszystko można zdefiniować (rys.3). Masz pięć możliwości treningowych (Fitness, Tactics, Shooting, Skills, Goalkeeping) i cztery rodzaje obciążeń (None, Light, Medium, Intensive) oraz dwie funkcje do treningu indywidualnego (New Position, New Side). Teraz wszystko odbywa się według prostego klucza. Napastnikom trenującym w kategorii Shooting ustawiamy na maksa, czyli Intensive właśnie Shooting, a Skills na Medium. W reszcie ustawiamy obciążenie None. Bramkarzom (kategoria GK) ustawiamy oczywiście Goalkeeping na Intensive oraz Fitness na Medium. Pozostałe odpuszczamy. Natomiast obrońcom i pomocnikom (General) ustaw wszystko oprócz Goalkeeping na Medium. Goalkeeping daj na None. A teraz dwa słówka o treningu indywidualnym. Założyliśmy, że „przerabiamy" lewego pomocnika na prawego ofensywnego. Od tego mamy funkcje New Position i New Side. W New Position po prostu ustaw Attacking Midfilder, a w New Side - Right. I to wszystko. Chłopak teraz powinien bez problemów stać się prawoskrzydłowym. To chyba wszystko odnośnie treningu. Mam nadzieję, że teraz już wiesz jak trenować swój team?



U góry: rys.1



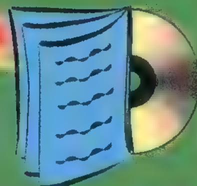
U góry: rys.2

Taktyka

Odpowiednia taktyka to nasz klucz do zwycięstwa. Nawet grając leszczami dzięki prawidłowemu ustawieniu można utrzeć nosa o wiele silniejszemu rywalowi. Zanim jednak napiszę jak ustawić drużynę, podzielę się z Wami kilkoma podstawowymi radami. Po pierwsze bądź cierpliwy. Musisz być konsekwentny, a to wymaga od Ciebie cierpliwości i czasu. Nie zmieniaj ustawienia tylko dlatego, że wtopiłeś dwa spotkania z rzędu. Daj się piłkarzom ograć w danym ustawieniu. Zobaczysz, że prędzej czy później przyniesie to wymierne efekty. Po drugie zawsze graj o zwycięstwo. Remis to jeden punkt, który tak naprawdę oznacza stratę dwóch punktów. Lepiej zaryzykować i ewentualnie

U dołu: rys.3







U góry: rys.4



U góry: rys.5

przegrać niż zremisować. Nie ma prawie żadnej różnicy między zdobyciem jednego punktu, a nie wywalczeniem żadnego. Natomiast jest olbrzymia różnica na korzyść kiedy zdobędzie się trzy oczka. Po trzecie u siebie zawsze graj bardzo ofensywnie. Od samego początku. Musisz potrafić wykorzystywać atut własnego boiska. Nie ma co grać ostrożnie, później może zabraknąć czasu. Po czwarte na wyjazdach graj wzmocnioną defensywą i z kontry. Przy odrobinie szczęścia jedna lub dwie kontry powinny wyjść, a wtedy rywal odkryje się i po sprawie. Natomiast Ty nawet przegrywając jedną bramką nie odkrywaj się za bardzo (raczej stopniowo). Możesz zostać boleśnie skarcony. Po piąte na kapitana zespołu wybierz piłkarza, który ma najwyższe statystyki w Bravery, Creativity oraz Teamwork. Właśnie one decydują o tym czy nasz kapitan będzie w stanie poderwać zespół do walki.

W okienku taktycznym po lewej stronie na górze masz dwie opcje: Formation i View. W Formation interesują nas z kolei opcje: Team Instructions i Set To Default. W pierwszym z nich ustawiamy zadnia dla całego zespołu. Podawanie (Passing) możesz ustawić na Mixed (czyli mieszane), Short (krótkie podania), Direct(krzyżowe) i Long (długie prostopadłe). Osobiście przy grze ofensywnej polecam Mixed, a jeżeli gram z kontry to stosuję Long. Obronę (Tackling) ustawiamy na normalne (Normal), lekkie (Easy) lub ostre (Hard). Tu nie ma co się czarować, trzeba grać ostro i nie żałować kości rywali. Podobnie jest z presingiem (Pressing), oczywiście ustaw na Yes. Za to nie polecam grać na pułapki ofsajdowe (Offside Trap). Jakoś nie mam do nich zaufania. Zbyt często rywal wychodzi sam na sam z moim bramkarzem. Chyba każdy wie jak ustawić kontratak (Counter Attack)? Zgadza się, w rzeczy samej na Yes, identycznie ustaw asekurację (Men Behind Ball). Teraz już tylko wytypuj wykonawców rzutów wolnych (Free Kicks; L-lewa strona i R-prawa) oraz rzutów rożnych (Corners) i karnych (Penalties). Set To Default służy do ustawienia odpowiednich (gotowych) formacji. Oczywiście polecam wymyślenie własnego ustawienia (o swoim napiszę dalej), ale leniwi mogą skorzystać z tych proponowanych przez komputer, większość z nich jest całkiem przyzwoita. A oto ustawienia proponowane przez komputer:

4-4-2 najbardziej wyważone ustawienie ze wszystkich. Zwróć zresztą uwagę, że większość teamów prowadzonych przez kompa właśnie tak gra.
4-4-2 Defensive nieźle nadaje się do gry defensywnej. Jeżeli myślisz o obronie korzystnego wyniku to szczerze polecam.
4-4-2 Attacking bardzo dobrze sprawdza się w grze przeciwko słabeuszom na wyjazdach.
4-4-2 Diamond ciekawa formacja, gdy gramy u siebie ze znacznie silniejszym przeciwnikiem.
3-4-3 znakomite ustawienie na spotkania u siebie z leszczami.
3-5-2 jak wyżej, a nawet jeszcze lepsze. Gwarantuje nam przewagę w środku pola.
3-5-2 Defensive całkiem dobrze nadaje się do gry z kontry. Szczególnie u siebie. Jeżeli wynik jest korzystny dla Ciebie to proponuję właśnie 3-5-2 Defensive.
3-5-2 Attacking z ustawień ofensywnych wydaje się, iż jest najlepsze. Polecam!
4-1-2-1-2 totalna pomyłka! Za żadne skarby nie chciałbym grać w tym ustawieniu. Po prostu totalnie nieprzydatne ustawienie.
4-2-4 jak wyżej. Nie wiem jak można grać praktycznie bez drugiej linii.
4-3-3 takie sobie, ale raczej odradzam. Jednak grając nim przegrywa się walkę o środek boiska.
4-5-1 pomimo, że wygląda na typowo defensywne to jednak idealnie nadaje się do gry z kontrataku.
5-3-2 podobnie jak w CM 97/98 jest to najlepsze ustawienie do gry z kontry. I co najważniejsze skuteczne.
5-3-2 Defensive typowa obrona Częstochowy. Nadaje się do spotkań pucharowych kiedy zależy nam na wywiezieniu remisu lub minimalnej porażki na wyjeździe.
5-3-2 Attacking najlepsze z ustawień defensywnych. Traci się mało bramek, a szansę na skuteczną kontrę są spore.
Sweeper podobne do 5-3-2 Defensive, ale mniej skuteczne.

Drugą opcją w okienku taktycznym jest View. Tutaj możesz przydzielić indywidualnie zadania każdemu z piłkarzy. Pominę Passing, Tackling oraz Pressing, gdyż ustawia się je identycznie jak przy ustawieniach zespołowych. Nas interesują pozostałe warianty. Pass To to podawanie na którąś część boiska. Najlepszym rozwiązaniem jest ustawienie na granie w każdą stronę (R/L/C), ale jeżeli ktoś chce to może wybrać kopaczowi, aby podawał na środek (Center), prawe skrzydło (Right) bądź lewe (Left). Free Role to przydzielenie zawodnikowi roli „wolnego strzelca". Taki piłkarz może biegać dosłownie gdzie mu się tylko podoba i nie ma zadań defensywnych. Forward Runs to wyznaczenie piłkarzy biorących udział w atakach na bramkę rywali. Nie tyczy się to napastników, którzy atakują niejako z „urzędu". Skrajnym pomocnikom warto zaznaczyć Run With Ball. Wtedy będą przeprowadzać błyskotliwe rajdy skrzydłami. Z kolei Hold Up Ball wyznaczamy pomocnikom środkowym. Gracze będą podciągać piłkę w okolice pola karnego i stwarzać sytuacje strzeleckie. Long Shots, czyli strzały z dystansu powinni oddawać zawodnicy drugiej linii. I na koniec pozostało jeszcze tylko krycie (Marking). Możesz ustawić je jako Zonal, czyli na popularny „radar", bądź Man (indywidualne krycie). Ufff... to chyba wszystko co powinieneś wiedzieć ustawieniu indywidualnym piłkarzy.

I na zakończenie trochę o ustawieniach, które preferuję. Na własnym boisku gram wybitnie ofensywnie, czyli lekko zmodyfikowanym 3-4-3 (rys.4). Daję większe pole do gry ofensywnej pomocnikom, a szczególnie bocznym. Także obrońców ustawiam bardziej ofensywnie i tym samym atakuje praktycznie cały zespół. Mecze wyjazdowe rozpoczynam także przerobionym 4-4-2 (rys.5). W tym przypadku przydzielam pomocnikom więcej zadań ofensywnych, a obrońców bocznych wręcz wyciągam do ataku. Przynosi to z reguły bardzo dobre wyniki, ale z klasowym zespołem może spotkać nas wpadka. Jeżeli spotkanie toczy się nie po mojej myśli to zmieniam ustawienie zbliżone do 3-5-2 (rys.6).



U góry: rys.6

To tyle. Myślę, a raczej mam nadzieję że chociaż trochę Wam pomogłem i będzie Wam się łatwiej grało. Serdecznie Wam tego życzę.

ELD

producent: **Electronic Arts**
platforma: **PC/PSX**

Need for Speed™: High Stakes

Need for Speed to znana wszystkim seria świetnych gier wyścigowych. Ostatnia produkcja EA - Need for Speed 3: HOT PURSUIT okazała się rewelacyjna.

EA nie osiadło na laurach i już mamy owoce ich pracy : Need for Speed 3: High Stakes, dotychczas można było ujrzeć jedynie na PlayStation , ale EA właśnie wypuszcza wersje na "blaszaka", więc już możecie zasiąść za kółkiem tej giery! 19 wózków, możliwość zagrzebania się w trzech kategoriach ulepszeń, to tylko część nowości. Oczywiście nie zabraknie wątków, które pojawiły się w HOT PURSUIT, czyli np. wozów policyjnych i nachalnych kolesi w granatowych mundurkach. Nie bójcie się też o doznania wzrokowo-słuchowe.
Obsługa Dolby Surround i Creative Environmental Audio zapewnią niepowtarzalne wrażenia słuchowe. Połyskująca karoseria samochodów, snopy światła padające na drogę i wiele, wiele innych świetnych drobiazgów, które składają się na tą przebojową gierkę, da wam oczywiście zdrowo popalić. Częściowo przeczytacie o tych nowinkach poniżej, ale przede wszystkim dowiecie się, jak poradzić sobie z grą, na co zwracać uwagę i czego się spodziewać po nowym NFS. Są to więc przede wszystkim, luźne spostrzeżenia zebrane po testach na świeżutkiej grze, oraz opis wozów, które są przecież najważniejsze. OK! to do dzieła! Albo raczej, do czytania!

Zanim wystartujesz

Manualna, czy automatyczna skrzynia biegów to temat, który zawsze wywoływał gorące dyskusje. Niektórzy gracze wybierający "automat" używają argumentu, że mogą znacznie lepiej kontrolować auto na zakrętach. Mogą skoncentrować się na trudnym manewrze, zamiast "bawić się manetką zmiany biegów". Zwolennicy ręcznej skrzyni biegów dowodzą, że są szybsi, ponieważ ręczne sterowanie pozwala wycisnąć "więcej mocy" z silnika (maksimum RPM na określonym biegu). Auto jest wówczas pod pełną kontrolą gracza, a doświadczony kierowca, poradzi sobie w każdej sytuacji.
Które rozwiązanie jest wydajniejsze, lepsze w tej grze? Ja wystartowałem z automatem, a po ukończeniu rajdu zagrałem jeszcze raz, tym razem na ręcznej skrzyni biegów. Różnica pomiędzy tymi trybami jest tym razem bardzo nieznaczna. Moja rada: obstawiaj automat jeżeli nie jesteś w 100 procent pewien, że poradzisz sobie ze znoszeniem, "ślizganiem się" wozu kiedy skręcasz. Gdy o tym zapomnisz, masz pewne jak w banku, że uszkodzisz wóz, obijając go o bandy, lub wylądujesz w przysłowiowym rowie.

Z kolei wybór ABS (Anti-Lock Braking System) zależy przede wszystkim od twojego stylu gry. Jeśli jesteś typem człowieka, który naprawdę często wbija hamulec do dechy, ABS może być dobrym rozwiązaniem. Jeżeli jednak nie sprawia ci problemu lekkie zdławienie gazu w trudnych sytuacjach i nerwy ci nie puszczają, gdy wąchasz spaliny przeciwników, lepiej daruj sobie ABS.

Nigdy nie jedź w tournament'cie bez możliwie najlepszego upgrade (ulepszenia wozu - o ile finanse ci pozwalają). Jazda bez ulepszeń (w trzech możliwych kategoriach) sprawi, że wyścig będzie znacznie trudniejszy, ponieważ twoi konkurenci na pewno maksymalnie rozbudują swoje pojazdy.

Na co powinieneś zwracać uwagę, kiedy kupujesz samochód i które cechy są najważniejsze? Kiedy będziesz przyglądał się lśniącym sylwetkom samochodów, przede wszystkim porównaj wszystkie parametry z analogicznymi w innych wozach tej samej klasy. Akcentuję "w jego własnej klasie", ponieważ właśnie z samochodami tej samej klasy będziesz brał udział w wyścigu. Nigdy nie zdarzy się, że staniesz na starcie Z3, a obok zobaczysz Ferrari 550 i vice versa. Gdy już zakupisz wóz, upewnij się tylko, że masz wszystkie ulepszenia Level 1, i jeżeli było to możliwe, to również kilka części z Level 2.

Wylatujesz na orbitę, przy każdym, najmniejszym zakręcie? Po prostu zdejmij nogę z hamulca, płynnie zjedź na krawędź drogi, w stronę, którą cię znosi, a będziesz trzymał się ziemi, jak przybity. Jeżeli zdusisz gaz z wyczuciem nie stracisz nawet prędkości. Oczywiście jeżeli zjedziesz z asfaltu, lub kocich łbów, stracisz kilka cennych sekund - zawsze staraj się uniknąć takich sytuacji. W NFS: High Stakes są wozy, które "nie znoszą" wręcz pobocza i praktycznie zupełnie tracisz nad nimi panowanie, gdy nie uda się utrzymać na drodze. Jeżeli nie nauczysz się trzymać drogi, lepiej zapomnij o grze.

Jak z wdziękiem pozbyć się konkurentów, kiedy są wyraźnie lepsi? Wiadomo, że stłuczka zazwyczaj oznacza dla ciebie stratę. Nie chodzi tylko o rozbity wóz, ale przede wszystkim o stracony czas. Zamiast uderzać bokiem przeciwników lub spychać ich z drogi, wypróbuj technikę lekkiego potrącania. Pomysł zasadza się na tym, aby nieco popchnąć przeciwnika w tył. Ponieważ trasy są bardzo pokręcone (tzn. pełne zakrętów), konkurent niemal nigdy nie będzie miał kół ustawionych idealnie prosto. Jeżeli odrobinę popchniesz go w "kufer", masz bardzo duże szansę, że odwróci się o 180 stopni, co oczywiście oznacza, że nie ujrzysz go już przed metą.

Dostępne tryby gry

Hot Pursuit Mode

Jest to odmiana zabawy w "policjantów i złodziei". Możesz ścigać przeciwnika wozem policyjnym, będzie to określone auto i to je musisz złapać. Nie wystarczy dogonić gościa i dotknąć jego wozu zderzakiem twojego pojazdu. Masz do wyboru kilka technik. Po pierwsze wyprzedzić wóz bandyty w bezpośrednim pościgu i zajechanie mu drogi. Po drugie możesz położyć na asfalcie kolczatkę, co zatrzyma każdy wóz. Kolczatkę można położyć tylko na jednym pasie ruchu, co jest pewnym utrudnieniem, ale to już twój problem. Trzecim rozwiązaniem jest zepchnięcie uciekiniera z drogi. Jeżeli wygrałeś w trzech akcjach, dostaniesz klucz do hangaru z helikopterem! Jeśli jesteś złodziejem po prostu trzymaj się jak najdalej policji. Powinieneś dostać dwa ostrzeżenia, zanim cię zaaresztują.

High Stakes Mode

Jeśli jesteś zręczny, możesz uderzyć przeciwko swoim przyjaciołom w High Stakes Mode. Nagrodą będzie w tym wypadku twój samochód:).

The Races (wyścigi)

Poniżej umieściłem dane na temat każdego z wyścigów: wysokość sum za medalowe pozycje, trudność trasy, wozy, kilka słów komentarza. Na pewno okażą się nieco pomocne w trakcie gry.

Tournament 1: Worldwide Roadster Classic

1miejsce: 10,000 $
2miejsce: 8,500 $
3miejsce: 7,00 $

Trudność: Easy (Łatwe)
Samochód: Mercedes/BMW Z3
Złoto otwiera: "Twilight Open Series"

Tory:
1. Landstrasse
2. Route Adonf
3. Kindiak Park

Weź Z3 i spróbuj zarobić tak wiele pieniędzy jak to jest możliwe. Zmodyfikuj auto do levelu 3, wówczas ponownie wprowadź. Teraz powinieneś bez problemu zdobyć złoto.

Tournament 2: Regional Club Circuit

1miejsce: 20,000 $
2miejsce: 17,500 $
3miejsce: 15,000 $

Trudność: Umiarkowany
Samochód: Camaro/Firebird
Srebro otwiera: the "Durham Track"
Złoto otwiera: "International Road Race" (odcinek specjalny)

Tory:
1. Route Adonf
2. Landstrasse
3. Kindiak Park
4. Durham Road

Camaro jest trochę lepszy. Poza tym spodziewaj się podobnych "przeżyć", jak w pierwszym wyścigu.

Tournament 3: Super Sedan Challenge

1miejsce: 30,000 $
2miejsce: 27,500 $
3miejsce: 26,000 $

Trudność: przeciętna
Samochód: DB7/BMW/Jaguar
Złoto otwiera: "Knockout Challenge" (odcinek specjalny) i Celtic Ruins Track

Tory:
1. Route Adonf
2. Landstrasse
3. Kindiak Park
4. Durham Road

Jedź kilkakrotnie Regional Club Circuit swoim Level 3 Camaro (zarobisz trochę forsy).

Tournament 4: Grand Touring Competition

1miejsce: 110,000 $
2miejsce: 105,000 $
3miejsce: 100,000 $

Trudność: wysoka (hard)
Samochód: Corvette/Ferrari 550
Złoto otwiera: "Corvette Pro Cup" (odcinek specjalny) i Dolphin Cove Track

Tory:
1. Landstrasse
2. Celtic Ruins
3. Kindiak Park
4. Route Adonf
5. Dolphin Cove

Od tej trasy zaczynają się bardzo trudne wyścigi. Można używać Corvetty ponieważ cena jest niewygórowana, a osiągi wciąż niezłe. Potrenuj trochę na Dolphin Cove zanim pojedziesz po zwycięstwo.

Tournament 5: International Supercar

1miejsce: 175,000$
2miejsce: 150,000$
3miejsce: 125,000$

Trudność: Bardzo wysoka
Samochód: Porsche/Ferrari F50/Lamb.Diablo
Złoto otwiera: "Porsche Pro Cup" (odcinek specjalny) i Snowy Ridge Track



Trasy:
1. Celtic Ruins
2. Kindiak Park
3. Landstrasse
4. Route Adonf
5. Durham Road
6. Dolphin Cove
7. Snowy Ridge

Idealnym wozem w tych wyścigach jest Porsche. Największą zaletą tej maszyny jest przyspieszenie, które powinno nieco ułatwić ci zwycięstwo.

Tournament 6: GT Racing Competition

1miejsce: 250,000 $
2miejsce: 225,000 $
3miejsce: 200,000 $

Trudność: bardzo wysoka
Samochód: Mercedes CLK-GTR/ McLaren F1-GTR
Złoto otwiera: "Endurance Racing Competition" (trasa specjalna) i wszystkie trzy trasy.

Tracks:
1. Raceway 2
2. Raceway
3. Raceway 3

CLK jest odrobinę lepszy niż McLaren, warto go wybrać.

System punktacji

Uczestnicząc w zawodach, będziesz zdobywał punkty. W każdym wyścigu jest określona pula punktów, których ilość uzależniona jest od twojej pozycji na mecie. Pamiętaj jedynie, że uczestnictwo w odcinkach specjalnych wymaga zdobycia pierwszego miejsca.

1 miejsce: 8 punktów
2 miejsce: 6 punktów
3 miejsce: 4 punkty
4 miejsce: 3 punkty
5 miejsce: 2 punkty
6 miejsce: 1 punkt

Odcinki specjalne

Special Event 1: Weekend Rd. Racing Classic

Opłata za przystąpienie: 5,000$
1 miejsce: 10,000$
2 miejsce: 7,500$
3 miejsce: 5,000$

Trudność: średnia
Samochód: Maksymalnie ulepszone BMW Z3

Trasy:
1 Route Adonf
2 Landstrasse

Strategia: Z maksymalnie upgradeowanym Z3 powinieneś bardzo łatwo odnieść zwycięstwo. Jeżeli przegrasz, po prostu przerwij grę, załaduj save, wpłać pieniążki i jedź jeszcze raz.

Special Event 2: Twilight Open Series

1 miejsce: 12,500$
2 miejsce: 10,000$
3 miejsce: 7,500$

Trudność: Trudny
Samochód: Open Entry

Trasy:
1 Kindiak Park
2 Route Adonf
3 Landstrasse

Wyścigi w ciemności nie są ani zabawne, ani łatwe. Upewnij się, że stoisz tak blisko innych wozów, jak to możliwe. Ich przednie światła dodatkowo oświetlą teren, dzięki czemu będziesz mógł jechać odrobinę pewniej. Na tych trasach łatwo o wypadek, więc bądź ostrożny.

Special Event 3: International Open Rd. Tour

Opłata za przystąpienie: 5,000$
1 miejsce: 15,000$
2 miejsce: 10,000$
3 miejsce: 7,500$

Trudność: Bardzo trudne
Samochód: Open Entry

Trasy:
1. Landstrasse
2. Kindiak Park
3. Route Adonf
4. Durham Road

The Open Road to najtwardszy odcinek w grze, gdzie musisz stale uważać, aby nie wylądować na bandzie. Ruch uliczny, może przyprawić o ból głowy. Musisz cały czas uważać, aby nie spowodować jakiejś kolizji. Aby dostać upragnione złoto musisz mieć dużo szczęścia, refleks oraz zręczność mistrza kung-fu.

Special Event 4: Knockout Challenge

Opłata za przystąpienie: 10,000$
1 miejsce: 45,000$
2 miejsce: 0$
3 miejsce: 0$

Trudność: Wysoka
Samochód: Open Entry

Trasy:
1. Route Adonf
2. Landstrasse
3. Kindiak Park
4. Durham Road

Powinno ci się udać. Ten odcinek nie jest oczywiście łatwy, ale nie myśl o tym, i po prostu jedź po zwycięstwo.

Special Event 5: Corvette Pro Cup

Opłata za przystąpienie: 20,000 $
1 miejsce: 20,000$
2 miejsce: 15,000$
3 miejsce: 10,000$

Trudność: Trudny
Samochód: Maksymalnie ulepszona Corvetta
Złoto otwiera: Pro Cup Corvette (ukryty)

Trasy:
1. Landstrasse
2. Durham Road
3. Kindiak Park
4. Dolphin Cove

Jeśli jesteś fanem Corvetty powinieneś bez problemu wygrać ten odcinek i zdobyć Pro Cup Corvettes.

Special Event 6: Open Knockout Challenge

Opłata za przystąpienie: 20,000$
1 miejsce: 75,000$
2 miejsce: 0$
3 miejsce: 0$

Trudność: Wybitna
Samochód: Open Entry

Trasy:
1. Celtic Ruins
2. Durham Road
3. Kindiak Park

W tym wyścigu polecam ci twojego wysłużonego Z3. Ten wóz będzie miał przyzwoitą prędkość i nie podda się prędko, gdy zaliczysz kilka przeszkód.

Samochody

Aston Martin: DB7

Przyspieszenie: 7
Najwyższa prędkość: 7
Hamowanie: 5
Sterowanie: 6

Ogólnie: 6

To jest jeden z high-end'owych wozów, które naprawdę doją poczuć, co to jest wysoka klasa. Punktacja tego pojazdu, jest bardzo zbliżona do tabelki Camaro i nie zauważysz wielkiej różnicy, również wtedy, gdy zasiądziesz już za sterami wozów. Stosuj tą samą strategię, kiedy jedziesz DB7 i Camaro. Możesz bez stresu dusić gaz do dechy, przez całą długość trasy, oczywiście z wyjątkiem najostrzejszych zakrętów. Maksymalnie upgradeowany DB7 staje się wyraźnie mocniejszy i szybszy oraz znacznie czulszy na twoje zabiegi: lepszy niż XKR, lecz nie tak dobry jak BMW M5.

Cena: 40,000$
Poziom 1: 6,000$
Poziom 2: 10,500$
Poziom 3: 13,500$

BMW: M5

Przyspieszenie: 7
Najwyższa prędkość: 7
Hamowanie: 5
Sterowanie: 7

Ogólnie: 6

M5 świetnie się steruje, co sprawia, że ten wóz można wybrać na bardzo poważne trasy. Maksymalnie zmodyfikowany, pozwala bez problemów wygrać w Super Sedan Challenge. Porównując go do dwóch innych wozów w jego klasie: Jaguar i Aston Martin,- M5 wydaje się być najlepszy z całej trójki. Jedyne zastrzeżenie można mieć do nieco słabych hamulców. Jeżeli jednak wybierasz wóz dla hamulców, to chyba nie powinieneś brać się za Need for Speed.

Cena: 45,000$
Poziom 1: 6,750$
Poziom 2: 11,813$
Poziom 3: 15,188$

BMW: Z3 Roadster

Przyspieszenie: 6
Najwyższa prędkość: 5
Hamowanie: 7
Sterowanie: 6

Ogólnie: 5

Jest to świetny wóz w pierwszych etapach odcinków specjalnych. Mieszanka dobrych parametrów: sterowności, przyspieszenia i hamowania sprawia, że jest to dobry wybór dla "początkującego". Maksymalnie ulepszony BMW Z3 staje się dużo łatwiejszy w prowadzeniu i jest już naprawdę niezłą maszyną. Zwróć uwagę, że kosztuje cię wówczas zaledwie 35 tyś. dolarów. Naprawdę nie jest to wygórowana cena za taką jakość.

Cena: 20,000$
Poziom 1: 3,000$
Poziom 2: 5,250$
Poziom 3: 6,750$

Chevrolet: Camaro Z28

Przyspieszenie: 6
Najwyższa prędkość: 6
Hamowanie: 5
Sterowanie: 5

Ogólnie: 5

Mierny i potężny. To słowa którymi można podsumować Camaro (jeśli w takim połączenia w ogóle mają sens). Mierny, bo jak na potężną jednostkę napędową o 300 koniach mechanicznych, przyspieszenie tego wozu może uśpić. Przeciętne są również hamulce, za słabe jak na takie auto. Ogólnie nie jest to najlepszy wózek, a jego niezłe parametry zaskakują z miernymi osiągami na trasie.

Cena: 22,000$
Poziom 1: 3,300$
Poziom 2: 5,775$
Poziom 3: 7,425$

Chevrolet: Corvette

Przyspieszenie: 8
Najwyższa prędkość: 8
Hamowanie: 8
Sterowanie: 8

Ogólnie: 8

Jest to bardzo mocne auto o wyrównanym poziomie. Jego uniwersalność sprawia, że jest niejako kolejne auto do rzeszy odbiorców, tym razem: "średniozaawansowanych". Świetne przyspieszenie i zwrotność mają ogromne znaczenie. O mocy tego wozu przekonasz się w chwile po tym jak siądziesz, za jego kierownicą. Jest to pewien problem, bo Corvettą po prostu trzeba nauczyć się jeździć. Uważaj z tym samochodem na trawie i innych nawierzchniach, oprócz asfaltu i kostek brukowych. Jeżeli za mocno wciśniesz gaz tylko stracisz czas na boksowaniu kołami, a prawdopodobnie auto zupełnie wyrwie ci się z pod kontroli.

Cena: 60,000$
Poziom 1: 9,000$
Poziom 2: 15,750$
Poziom 3: 20,250$

Ferrari: 550 Maranello

Przyspieszenie: 9
Najwyższa prędkość: 9
Hamowanie: 8
Sterowanie: 8

Ogólnie: 8

Wielki konkurent Corvetty, który wymaga większych nakładów finansowych, jest jednak wart swej ceny. Właściwie odrobinę lepszy we wszystkich kategoriach od Corvetty jest oczywiście lepszych wyborem. Jeżeli masz odpowiednią ilość środków finansowych, nie zastanawiaj się nawet. Ta bestia jest niezwykle szybka i ma jedną dość istotną cechę. Skręcanie 550 Maranello przychodzi niezwykle łatwo co w połączeniu z szybkością sprawia, że lądowanie na drzewie jest niezwykle prawdopodobne - pamiętaj więc o tym i uważaj.

Cena: 75,000$
Poziom 1: 11,250$
Poziom 2: 19,688$
Poziom 3: 25,313$

Ferrari: F50

Przyspieszenie: 10
Najwyższa prędkość: 10
Hamowanie: 7
Sterowanie: 9

Ogólnie: 9

F50 jest najszybszym z samochodów w swojej klasie, lecz taka prędkość potrzebuje także przeciwwagi - wysokiej sterowności. Kierowanie tym wozem to prawdziwy koszmar, bardzo łatwo stracić kontrolę nad F50. Jednak maksymalnie ulepszony, F50 staje się wreszcie bardziej posłuszny. Kłopoty ze sterowaniem, to największa wada tego wozu, ale tylko do chwili, gdy już go upgrade'ujesz.

Cena: 225,000$
Poziom 1: 22,500$
Poziom 2: 39,375$
Poziom 3: 50,625$

Jaguar: XKR

Przyspieszenie: 7
Najwyższa prędkość: 7
Hamowanie: 4
Sterowanie: 6

Ogólnie: 6

Ze wszystkich samochodów w tej grze, XKR wydaj się być najmniej interesującym i praktycznie zbędnym. Na pierwszy rzut oka wygląda świetnie. Już po chwili przekonasz się jednak, że to złom. Spróbuj zahamować, a zatrzymasz się na mecie. Przyspieszenie jest przeciętne, podobnie jak sterowność. W tej kategorii znacznie lepiej sprawuje się BMW M51. XKR jest po prostu nudny i nie spodziewaj się, że zdobędziesz mistrzostwo za jego pomocą.

Cena: 40,000$
Poziom 1: 6,000$
Poziom 2: 10,500$
Poziom 3: 13,500$

Lamborghini: Diablo SV

Przyspieszenie: 9
Najwyższa prędkość: 10
Hamowanie: 6
Sterowanie: 8

Ogólnie: 8

Odrobinę słabszy od swoich dwóch rywali w klasie, stanowczo nie jest samochodem nieudanym. Cena wozu jest jednak wygórowana a rachunki są naprawę też są słone. Jeśli jesteś człowiekiem grającym "arcade-style" to auto zdecydowanie nie jest dla ciebie. Zwróć uwagę na długą drogę hamowania w odniesieniu do prędkości. Sytuacje poprawia nieco sterowność, ale z kolei wysoki współczynnik przyspieszenia sprawia, że Diablo SV jest dla zawodników, który startowali już wielu dziesiątkach wyścigów i często zajmowali miejsce na podium.

Cena: 200,000$
Poziom 1: 20,000$
Poziom 2: 35,000$
Poziom 3: 45,000$

McLaren: F1-GTR

Przyspieszenie: 10
Najwyższa prędkość: 9
Hamowanie: 10
Sterowanie: 10

Ogólnie: 10

Jeżeli jeździłeś już kiedyś w Formule 1, nie będziesz zdziwiony i powinieneś sobie poradzić. To auto jest bardzo lekkie i ma niesamowite przyspieszenie. Cechy te, wespół z doskonałym hamulcem i sterownością sprawiają, że F1-GTR to groźny przeciwnik i jeżeli tylko nie będziesz się obijał o bandy, drzewa i innych uczestników drogi, nie ma na ciebie mocnych. Jednocześnie to jest słabość F1-GTR, bo każda kolizja może oznaczać twoją przegraną. Ciekawostką jest również, że nie można bolidu ulepszyć. Jeżeli zbierzesz pół miliona, możesz zaryzykować i stać się najlepszym w stajni McLarena.

Cena: 500,000$
Nie ma możliwości ulepszeń

Mercedes: CLK-GTR

Przyspieszenie: 10
Najwyższa prędkość: 9
Hamowanie: 10
Sterowanie: 10

Ogólnie: 10

CLK przerasta wszystkie inne wozy w tej grze (z wyjątkiem statystycznego bliźniaka: F1). Z "10" w niemal wszystkich kategoriach, to prawdziwy potwór szos, do tego wytrzymały i nie taki "delikatny" jak Formuła. Prowadzenie Mercedesa również wymaga praktyki, tym bardziej jeśli jeździłeś wcześniej słabszymi wozami. CLK jest posłuszny, ale jego moc może cię poważnie zaskoczyć.

Cena: 500,000$
Nie ma możliwości ulepszeń.

Mercedes: SLK-230

Przyspieszenie: 5
Najwyższa prędkość: 6
Hamowanie: 8
Sterowanie: 5

Ogólnie: 5

W porównaniu do BMW Z3 Roadster i SLK-230 ma nieco słabsze osiągi. Nieco niższa prędkość nie jest jednak tak ważna jak sterowność, którą w ruchu ulicznym ma spore znacznie (podobnie jak przyspieszenie). Akurat hamowanie, to stosunkowo najmniej istotny parametr, który nie poprawia sytuacji SLK. Tak więc nie jest to najlepszy samochód, ale jednocześnie wystarczająco dobry dla początkujących.

Cena: 20,000$
Poziom 1: 3,000$
Poziom 2: 5,250$
Poziom 3: 6,750$

Pontiac: Firebird T/A

Przyspieszenie: 6
Najwyższa prędkość: 6
Hamowanie: 4
Sterowanie: 5

Ogólnie: 5

Wirtualny bliźniak Z28 Camaro, Firebird T/A jest niemal identyczny pod każdym względem. Jednak maksymalnie upgrade'owany, nie różni się właściwie od swej wersji podstawowej. Przyspieszenie, sterowność, max. prędkość - wszystko odrobinę podniesione, jednak nie w wystarczającym stopniu (dzięki któremu wóz zyskałby wyższy status).

Cena: 22,000$
Poziom 1: 3,300$
Poziom 2: 5,775$
Poziom 3: 7,425$

Porsche: 911 Turbo

Przyspieszenie: 9
Najwyższa prędkość: 9
Hamowanie: 7
Sterowanie: 10

Ogólnie: 8

Turbodoładowanie daj potwornego kopa przy przyspieszeniu i bardzo dobrą prędkość. Maksymalnie upgrade'owany, ten wóz jest po prostu zabójczo szybki i przy niezłym współczynniki sterowności, przedstawia się bardzo interesująco. Ogólnie jest to świetny wóz o ile uporasz się z jego mocą.

Cena: 175,000$
Poziom 1: 17,500$
Poziom 2: 30,625$
Poziom 3: 39,375$

Pro Cup Corvette

Przyspieszenie: 9
Najwyższa prędkość: 8
Hamowanie: 8
Sterowanie: 9

Ogólnie: 8
Odsprzedaż: 168,750$

Dostępny po zdobyciu złota Corvette Pro Cup, szybka i mocna po prostu powinna znaleźć się w twoim garażu.

W NFS3: High Stakes znajdują się jeszcze trzy nietypowe jednostki.

Titan

Titan'a dostaniesz po ukończeniu i zwycięstwie (złoto) we wszystkich odcinkach specjalnych (special events). Prawdopodobnie jest to najtwardszy ze wszystkich dostępnych wozów:).

Helikopter

Dostaniesz go gdy, skompletujesz wszystkie trzy tryby w "Hot Pursuit". Oczywiście musisz wygrać.

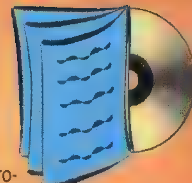
Phantom

Phantoma otrzymasz, gdy zwyciężysz we wszystkich turniejach w grze. Będzie to coś pomiędzy Camaro a Ferrari.

oprac. Kuntakinte

©1999 Electronic Arts. Need For Speed, Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries.

producent: Microids wer. PL Coda SMG Polska
platforma: PC



Corsairs

Któż z nas nie chciał być Piratem? Toczyć na morzu wspaniałe bitwy, zatapiać wrogie statki i plądrować miasta. A to wszystko dla wyniosłych ideałów- dla chwały królestwa i królowej. Wtedy to było życie. Codziennie nowe przygody, nowe miejsca, a nie szara codzienność, szkoła i wysiadywanie przed monitorem.

Prolog

Dzięki firmie MICROIDS możemy poczuć choć namiastkę tych wrażeń. Sama gra jest RST-em (strategią czasu rzeczywistego), lecz nie jest to kolejny klon DUNE2. Rozbudowane zostały np. opcje ekonomiczne (możliwość handlu). No ale jak to w grach tego rodzaju bywa, podstawa gry jest znakomite opanowanie interfejsu i szybkość podejmowania decyzji.

Interfejs

W sumie nie jest on zbytnio skomplikowany. Zaoszczędzimy dużo na szybkości gdy nauczymy się korzystać ze skrótów klawiszowych. I najważniejsze: zaznaczamy w zwykły sposób nasze statki (lub jednostki podczas abordażu). Teraz wciskamy CTRL i jedną z cyfr 0-9(np. 1). Nasza zaznaczona grupa będzie przypisana do tej cyfry. Aby ja szybko wywołać nie trzeba będzie jej znów zaznaczać, tylko nacisnąć odpowiedni klawisz (w naszym przypadku będzie to 1). Bez tego nie ma mowy o jakieś strategii walki bo na polu bitwy zapanuje chaos.

Na morzu

Najtrudniejsze są zawsze początki. Zazwyczaj dysponujemy jednym małym statkiem i znikomą ilością złota. Trzeba bardzo szybko coś z tym zrobić. Są dwa podstawowe sposoby na zdobywanie pieniędzy. Pierwszym jest handel. W zakładce CITIES wybieramy PURCHASE i surowiec jaki nas interesuje. Podana nam zostanie dokładna lista cen tego surowca w poszczególnych miastach. Teraz wystarczy wybrać zakładkę SELL i zobaczyć gdzie możemy najwięcej otrzymać za dany towar. Sprawdzamy jak daleko od siebie są położone oba porty i jeśli będą dość blisko to zaczynamy handlować.

Najważniejszym współczynnikiem jest odległość. Trzeba zrobić jak najwięcej kursów. Największe (i najszybsze) zyski osiąga się handlując bawełną (SILK), przyprawami (SPICES) i klejnotami (JEWELS). Bardzo opłaca się robić interesy pomiędzy portami należącymi do różnych państw (tzn. kupujemy w porcie np. angielskim, a sprzedajemy we holenderskim lub u kupców niezależnych).

No ale handel jest, jak to się mówi, dla starych bab i Rosjan na bazarach. Prawdziwi mężczyźni zdobywają pieniądze walcząc. Najwięcej zarabia się na przechwytywaniu obcych statków (a nie - jak by się to wydawało - na łupieniu miast). Najłatwiejsza, dość bezpieczna i wyjątkowo wydajna jest metoda polegająca na zaczajeniu się na ofiarę w pobliżu miasta kupców neutralnych (biały kolor). Powinniśmy dysponować przynajmniej dwoma statkami: jednym małym i szybkim oraz drugim z duża liczbą załogi. Mniejszym atakujemy. Przeciwnik nie powinien uciekać. Gdy nastąpi zwarcie, podpływamy większym i przyłączamy się (trzeba się spieszyć, mamy mało czasu). Jeśli się uda to statek należy do nas. Teraz wystarczy sprzedać wszystkie towary jakie miał na pokładzie i przeładować złoto na nasz najsilniejszy (największa ilość załogi) okręt.

Gdy uzbieramy trochę grosza (około czterystu tysięcy) to kupujemy sobie Galleon lub dwie Fregaty (we wcześniejszych misjach). Teraz świat należy do nas...



Taktyka walki

Podczas gry przyjdzie nam stoczyć olbrzymią liczbę morskich pojedynków. Dopracowanie tego elementu do perfekcji gwarantuje nam szybkie zwycięstwo. Nasze potyczki możemy podzielić na dwie części: walka okrętów i walka na statkach lub o miasto.

Walka okrętów

Jest dość łatwa do opanowania. Wystarczy kliknąć na przeciwniku i już nasz statek zacznie go razić kulami armatnimi lub przystąpi do zwarcia. Jeśli chodzi o walkę za pomocą armat to nie polecam. Po co zatapiać statek który może nam się przydać? Jeśli już strzelamy, to róbmy to pociskami rażącymi załogę (czwarta opcja). Należy szybko nauczyć się jaką dany statek ma prędkość. Jeśli nasz statek jest wolniejszy o '2' od przeciwnika to możemy dać sobie spokój z próbą przechwy-

19 dobrych rad Jednookiego Elda

1. Nigdy nie wdawaj się w walkę z fortami nadbrzeżnymi. Tylko głupiec naraża się na niepotrzebne straty wśród swojej załogi. Od razu atakuj samo miasto! Jak najszybciej podpłyń do portu.

2. Podobnie czyń na morzu. Jeżeli masz przewagę liczebną wśród załogi, to od razu rzuć się do abordażu na statek przeciwnika. Obejdziesz się dzięki temu bez strat wśród załogi i ewentualnych uszkodzeń własnego żaglowca.

3. Na morzu zawsze pływaj w konwoju. Nie pozwól, aby Twoja armada poszła w rozsypkę. Nie grożą Ci wtedy przykre niespodzianki w postaci ataku na Twój samotny żaglowiec. Komputer bardzo lubi atakować właśnie takich samotnych maruderów. Jeżeli któryś z Twoich statków jest uszkodzony bądź wolniejszy od reszty, to zwiń na pozostałych część żagli.

4. Nie atakuj statków należących do kupców. Nie opłaca się z nimi zadzierać. Niewiele zyskasz, a możesz tylko ich rozłościć. A przecież ich porty to doskonałe miejsce na schronienie i sprzedanie łupów. Do tego tylko w miastach kupców możesz wynająć szpiegów.

5. A propos szpiegów. Nie żałuj kasy na nich. Są praktycznie nieocenieni. Ich informacje są zawsze pewne i dokładne, a co najważniejsze - bardzo przydatne.

6. Wszelkie rozkazy gubernatora wykonuj ZAWSZE DOKŁADNIE! Nie pozwól sobie na jakikolwiek błąd, bo nawet najmniejszy oznacza koniec gry.

7. Pamiętaj o rozbudowie swoich miast. Oczywiście nie wszystkich, a tylko tych ważniejszych, na które mają chrapkę przeciwnicy. To bardzo ważne, bo bazy wypadowe to podstawa sukcesu w Corsairs.

8. Miasta rozbudowuj w kolejności: suchy dok, pałac gubernatora, fort i na końcu latarnię morską. Dlaczego właśnie w tej kolejności? Ponieważ Twoją główną bronią są łajby. Z kolei dzięki gwardii gubernatora trudniej będzie napastnikom zdobyć miasto. To samo dotyczy fortu.

9. Zanim rozpoczniesz karierę korsarza, najpierw skorzystaj z Tutorial. Taka praktyka z pewnością Ci się przyda, gdyż w innym przypadku szybko zakończysz swoje przygody na dnie morza lub na hiszpańskiej (niekoniecznie) rei. Szczególnie naucz się nawigacji (Explorer) i strzelania z armat (Gunner).

10. No właśnie - nawigacja. Bez tej umiejętności cienko Cię widzę. Musisz cały czas zwracać baczną uwagę na to, z której strony wieje wiatr. To jest najważniejsze. Zawsze ustawiaj swój żaglowiec z wiatrem, a nie odwrotnie. Pamiętaj, że w momencie, gdy ustawisz się pod wiatr, to Twój statek natychmiast zostanie unieruchomiony. Co to oznacza? To, iż od razu stajesz się

cenia. Wróg ostrzela nas, a potem ucieknie. Na szybsze statki jest jednak jeden sposób. Należy wykorzystać manewr o którym była mowa wcześniej (tzn. dwa statki-mały i duży).

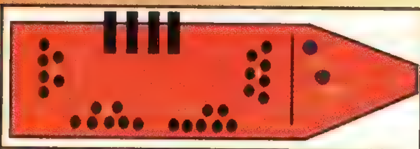
Walka na statkach lub o miasto

Po pierwsze odradzam używanie AUTO-COMBAT. Komputer prowadzi nasze oddziały w bardzo zły sposób. Ja osobiście używam tej opcji gdy walczę o miasto (bo straty zaraz uzupełnię) i mam przewagę 6-4 lub większą. A i tak wcześniej robię save....

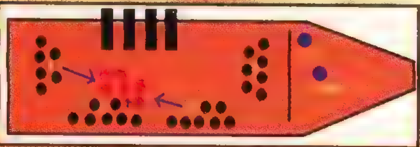
Ponieważ jednostki nasze i przeciwnika maja taką samą siłę i wytrzymałość, to o wygranej decyduje tylko ich liczba. Ten kto ma przewagę ten wygrywa. No ale nie zupełnie. Istnieje kilka taktyk które zapewnią nam zwycięstwo przy przewadze wroga.

Najlepszą taktyką walki jest defensywa. Czekaj spokojnie na swoim statku, niech komputer cię atakuje. Robi on to strasznie nieudolnie (wysyła małe grupki które szybko giną).

Podziel swoje wojska na cztery części- każdej przypisując klawisze 1-4. Rozmieść je według schematu



Teraz gdy wróg wejdzie na pokład czekasz aż podejdzie do jednego z twoich oddziałów. Gdy nawiąże się walka, rzucasz na pomoc oddziały najbliższe. Staraj się otoczyć wroga, aby twoi piraci atakowali go z wszystkich stron.



W ten sposób powinieneś po kolei wybić wszystkie jednostki wroga. Pamiętaj - defensywa przede wszystkim. Bardzo ciekawym manewrem jest walka na schodach lub kładce. Przydaje się ona w końcówce, gdy przeciwnik ma w dalszym ciągu przewagę. Gdy zostanie nam już tylko kapitan i jeden oficer należy ustawić ich



Legenda
oficerowie •załoga wróg



tak aby blokowali wejście na schody (lub kładkę) Ponieważ są oni bardzo dobrzy w walce 1-1, tak więc wybiją przynajmniej 10 przeciwników

Zastosowanie tych taktyk gwarantuje nam zwycięstwo mimo przewagi wroga 6-4. Przy odrobinie wprawy uda nam się zwyciężać gdy wróg będzie posiadał przewagę 7-3 !!!!!!

Rady wilka morskiego

1. Statek z twoim głównym korsarzem trzymaj gdzieś w bezpiecznym miejscu. Często się bowiem zdarza, że podczas wiru walki (np. abordażu) zostaje on przypadkowo zabity. Poza tym nie możesz użyć opcji AUTO-COMBAT gdy walczy statek, na którym znajduje się twój korsarz.
2. Gdy przeciwnik zaatakuje twój port to zawsze walcz samemu. AUTO-COMBAT prawie zawsze przegrywa gdy siły są 5-5, a ty wygrasz nawet gdy będzie 3-7. Za zwycięstwo otrzymasz w nagrodę statek.
3. Nigdy się wybieraj opcji Surrender. Po co się poddawać gdy można zawsze zabić przynajmniej jednego przeciwnika więcej.
4. Zawsze akceptuj gdy przeciwnik będzie chciał się poddać (w szczególności na morzu). Czemu zabijać potencjalnego sojusznika?
5. Statki można sprzedawać w miastach neutralnych (za całkiem niezłe pieniądze).
6. Opłaca się wynajmować szpiegów. Kosztuje to mało, a dzięki temu szybko odkryjemy mapę.
7. Należy utrzymywać tylko silne statki (załoga ok. 100). Resztę sprzedać (są zbyt łatwym łupem dla naszych wrogów).
8. Pieniądze należy trzymać na 2-3 najsilniejszych statkach (najlepiej na Galeonach).
9. Nie opłaca się inwestować w rozbudowę miasta. Wystarczy skoncentrować się jedynie na ulepszaniu doków, aby móc budować lepsze statki.
10. Galleon jest z pewnością najlepszym ze statków.
11. Warto posiadać przynajmniej jedną fregatę - ze względu na jej szybkość.
12. Często robić save.
13. Unikać piratów - walczą do samego końca i są znakomicie zorganizowani.
14. Nie brać na pokład kobiet bo przynoszą pecha.

Dzieki tym radom rozgrywka powinna stać się prostsza. Nie znaczy to że będzie łatwa. Gra jest nie lada wyzwaniem. Misje są dość trudne, często ograniczone czasowo. Do tego gubernatorzy mylą się przy wydawaniu nam rozkazów!!!!! Zdarza się że każą nam zaatakować lub chronić jakiś port, a po pewnym czasie okazuje się że to nie był nasz prawdziwy cel!!! Przyznam się, że na początku doprowadzało mnie to do ciężkiej frustracji. Dlatego w drugiej części postaram się przedstawić dokładnie wszystkie misje i ich cele.

Artur Okoń

łatwym celem dla przeciwnika. Dlatego ZAWSZE atakuj z wiatrem! Czy to atakując na morzu, czy też miasto, podpływaj z wiatrem. Unikniesz dzięki temu głupich sytuacji.

11. Musisz się nauczyć operować sprawnie ożaglowaniem. Bardzo przydaje się to w walkach artyleryjskich na morzu. Czasami warto zwinąć część żagli, aby dostosować swoją prędkość do celu i skutecznie razić go salwami armatnimi.

12. Jeżeli zostaniesz zaatakowany na morzu przez przeciwnika, który dysponuje większą liczbą załogi, to nie ryzyku abordażu. Wdaj się w walkę na dystans i staraj się wybić rywalowi jak największą liczbę ludzi. Dopiero gdy zmięknie, przystąp do abordażu.

13. Kule armatnie. Są ich cztery rodzaje: zwykłe, niszczące żagle, zapalające i kartacze. Każde z nich mają wady i zalety. Zwykłe nadają się praktycznie do wszystkiego, ale też są średnio skuteczne. Nie zadają aż tak dużo strat przeciwnikowi. Kule niszczące żagle znakomicie przydają się w wypadkach, gdy musimy unieruchomić wrogi statek, np. aby go zrewidować. Celnie ostrzelany żaglowiec staje i możemy się bezpiecznie do niego zbliżyć. Pociski zapalające idealnie sprawdzają się, gdy zależy Ci na zatopieniu przeciwnika, bądź jeżeli bombardujesz miasto. Sieją prawdziwe spustoszenie. Ostatnich kuli, kartaczy, używaj w wypadku walki artyleryjskiej, jeżeli rywal ma większą załogę. Kartacze służą właśnie do wybijania załogi. Celny strzał równa się stracie dużego procentu załogi.

14. Naucz się skrótów klawiszowych. Bez nich walka na morzu czy też zdobywanie miast to koszmar. A nie jest ich tak dużo, więc powinno przyjść Ci to bez problemów.

15. Podczas walki wręcz staraj się za wszelką cenę dopaść gubernatora miasta lub kapitana statku. W chwili ich śmierci przeciwnik się poddaje i po zabawie. Analogicznie jest w Twoim przypadku. Twoja śmierć to także koniec.

16. Mała rada taktyczna. Podczas walki wręcz zgrupuj niewielki oddzialik przy trapach. Zablokujesz w ten sposób dostęp na własny statek, a w tym samym czasie przedostań się na drugą stronę przy pomocy haków. Im bardziej z boku, tym lepiej. Teraz atak z dwóch flanek i zwycięstwo powinno być Twoje.

17. Nie zapominaj o zaletach Twoich poruczników. Strzelają oni z pistoletów, dlatego walcz nimi na dystans. W dodatku pistolety są bardziej skuteczne od rapierów czy kordelasów.

18. Sam nie włączaj się do walki. Zbyt łatwo zginąć.

19. Pamiętaj, że ładowanie armat trochę trwa. To nie jest Uzi. Dlatego zanim oddasz salwę, zastanów się, czy na pewno trafisz.

producent: Activision
platforma: PC

Civilization: Call to Power

Odkąd pamiętam, a pamiętam początki pisma i niezwykłe wydarzenie jakim był wynalazek koła byłem dla mego ludu niekwestionowanym duchowym i fizycznym przywódcą, człowiekiem który wiódł tę rzeszę ludzi przez wieki, przez wojny i ustroje, w chwilach największych triumfów i najbardziej gorzkich klęsk... Dziś jednak, w dniu w którym sondy wysłane przez nas w kosmos powróciły niosąc wieść że nie jesteśmy sami we wszechświecie pragnę złożyć na ręce któregoś z Was - moi naśladowcy - całą władzę i całą odpowiedzialność za mój lud. Jestem zmęczony, zarazem dumny z mych synów i córek i rozgoryczony ich brakiem odpowiedzialności. Na pewno też rozumiecie że muszę upewnić się, że nie zawiedziecie mnie, że jesteście gotowi prowadzić innych w drodze do osiągnięcie najbardziej pierwotnej potrzeby - potrzeby szczęścia. Macie przed sobą ekrany na których zasymulowane zostanie, w sporym uproszczeniu wszystko to czemu zmuszony byłem stawić czoła w czasie tych wszystkich tysiącleci... Ten z Was kto najlepiej sprawdzi się w roli przywódcy założy mój wieniec laurowy. Abyście zaś nie ustali zbyt szybko w drodze po tryumf - kilka słów podpowiedzi...

1. Jednostki:

Nauka anulująca daną naukę: po odkryciu nauki wyszczególnionej w tej rubryce anulowane są wszelkie plusy pochodzące z opisywanego a poprzednio odkrytego wynalazku (m.in. nie jesteś już w stanie produkować danej, powiązanej z anulowaną nauką jednostki; wcześniej zbudowane jednak pozostają i możesz z nich korzystać).
Cena: cena, jaką każdorazowo musisz zapłacić, by wytrenować, wytworzyć daną jednostkę.
Atak: siła ataku; im wyższa liczba opisująca tę cechę tym skuteczniejszy atak. Jeżeli atak danej jednostki wynosi zero oznacza to, że jednostka ta nie potrafi walczyć.
Zasięg: zasięg broni rażenia dystansowego. Tu również sprawdza się powyższa prawidłowość: im większa liczba, tym większy zasięg broni. Jednostki, których zasięg wynosi 0, walczą zawsze w bezpośrednim kontakcie z wrogiem.
Obrona: obrona danej jednostki; jak zwykle - im wyższa liczba, tym lepiej dana jednostka może się bronić.
Poruszanie: ilość "kwadratów", jakie jednostka może pokonać w przeciągu jednej tury. Usprawnienia takie jak tory lub drogi wydatnie przyspieszają ruch jednostki.
Eksploracja: ilość "kwadratów" wokół jednostki, jakie odkrywane są przez nią podczas ruchu. Im większa wartość, tym większą część planszy dana jednostka odkrywa.
Utrzymanie: ilość złota opłacana co turę. Im starsza i generalnie słabsza jednostka, tym mniej będziesz musiał za nią płacić.
Funkcje: specjalne funkcje, właściwe bądź dla kilku rodzajów jednostek (np. ilość paliwa w samolotach), bądź tylko dla jednej (jak budowanie miast u osadników).
Zastosowanie: opis funkcji, sposoby najlepszego zastosowania jednostki oraz próba oceny jej ogólnej przydatności.



Nazwa: Abolitionist (Abolicjonista; Obalacz niewolnictwa)
Nauka: Classical education
Nauka anulująca: Emancipation act
Cena: 225
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 3
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 7
Funkcje: Uwalnia niewolników
Zastosowanie: Przede wszystkim nie produkuj abolicjonistów jeżeli w twoim państwie niewolnictwo jest na porządku dziennym. Moim zdaniem abolicjoniści są całkowicie nieprzydatni - jeżeli ich zadaniem jest wyłącznie ratowanie niewolników, których i tak nie pojawia się zbyt wielu podczas rozgrywki, to można po prostu zrezygnować z ich usług. Osobiście abolicjonistów wykorzystałem może dwa, trzy razy łącznie, niezależnie od cywilizacji, jaką aktualnie kierowałem.



Nazwa: Aircraft Carrier (Lotniskowiec)
Nauka: Aerodynamics
Nauka anulująca: -
Cena: 3000
Atak: 8
Zasięg: 8
Obrona: 8
Poruszanie: 4
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 90
Funkcje: Transportuje pięć małych samolotów
Zastosowanie: Jeżeli zasmakowałeś w szybkich wypadach samolotami na tereny wroga, a nie masz w pobliżu swoich miast, by móc uzupełnić braki paliwa w samolotach, to szybko docenisz możliwość transportowania ich lotniskowcami. Ich głównym zastosowaniem jest funkcja bazy wypadowej.

Nazwa: Archer (Łucznik)
Nauka: Alchemy
Nauka anulująca: Cannon Making
Cena: 270
Atak: 1
Zasięg: 2
Obrona: 1
Poruszanie: 1
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 8
Zastosowanie: W początkowych etapach gry ta jednostka może stać się przysłowiowym kluczem do sukcesu ekspansji Twojego imperium. Mimo, iż generalnie jej współczynniki są niskie, to rekompensuje ten brak jedną wspaniałą cechą: jest w stanie atakować z oddalenia. To sprawia zaś, że w połączeniu z jednostką walki bezpośredniej (np. pikinier) tworzy istną mieszankę wybuchową niszczącą nawet znacznie silniejsze, lecz nie posiadające zdolności rażenia Zasięgowego, jednostki wroga. Łucznicy są przydatni zarówno w ofensywie (podbojach) jak i defensywie (obronie miast).

Nazwa: Artillery (Artyleria)
Nauka: Explosives
Nauka anulująca: Robotics
Cena: 1200
Atak: 4
Zasięg: 20
Obrona: 4
Poruszanie: 1
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 36
Funkcje: Bombardowanie
Zastosowanie: Po pierwsze: są to jednostki posiadające bardzo duży zasięg rażenia, a zatem podczas bitwy są w stanie atakować z daleka. Po drugie: za ich pomocą można zbombardować miasto wroga; najskuteczniej jest atakować kilkoma jednostkami z pobliskich pól (po podprowadzeniu pod miasto należy wybrać ikonę "bombardowanie"). Bacz jednak, by wróg w odwecie nie ostrzelał Twojej artylerii lub by nie zaatakował jej jednostkami walczącymi bezpośrednio.

Nazwa: Battleship (Pancernik)
Nauka: Steel
Nauka anulująca: Ultra-Pressure Machinery
Cena: 2000
Atak: 20
Zasięg: 20
Obrona: 15
Poruszanie: 5
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 60
Funkcje: Bombardowanie
Zastosowanie: Jedna z najlepszych jednostek umożliwiających przejęcie całkowitej kontroli nad zbiornikiem wodnym. Jej szybkość, umiejętność bombardowania, a przede wszystkim siła ataku czynią ją bardzo niebezpiecznym wodnym przeciwnikiem. Okręty wojenne świetnie sprawdzają się również jako agresor bombardujący portowe miasta, poprzedzając tym szturm jednostek lądowych.

Nazwa: Bomber (Bombowiec)
Nauka: Jet Propulsion
Nauka anulująca: Advanced Composites
Cena: 2250
Atak: 10
Zasięg: 20
Obrona: 4
Poruszanie: 10
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 68
Funkcje: Bombardowanie, transport bomby atomowej, 5 tur paliwa
Zastosowanie: Mimo iż bomby zrzucane przez bombowce nie są tak skuteczne jak artyleria okrętów wojennych, to jednak większa liczba bombowców nalatujących na miasta wroga jest w stanie wydatnie zmniejszyć liczebność obcej cywilizacji. Możliwość przenoszenia broni atomowej sprawia, że jest to jeden z najgroźniejszych przeciwników.

Nazwa: Cannon (Działo)
Nauka: Cannon Making
Nauka anulująca: Explosives
Cena: 540
Atak: 2
Zasięg: 6
Obrona: 2
Poruszanie: 1
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 16
Funkcje: Bombardowanie
Zastosowanie: Współczynniki ataku i obrony tej jednostki nie są imponujące, jednak na ich korzyść przemawia niewielka cena utrzymania oraz produkcji. Działa sprawdzają się głównie z chwili gdy niezbędne jest "zmiękczenie" miasta przed późniejszym szturmem wojsk walki bezpośredniej. Stosunkowo nieprzydatna.

Nazwa: Caravan (Karawana)
Nauka: Trade
Nauka anulująca: -
Cena: 750
Atak: -
Zasięg: -
Obrona: 1
Poruszanie: -
Eksploracja: -
Utrzymanie: -
Funkcje: Tworzy szlak handlowy
Zastosowanie: Jeżeli chcesz, by Twoja cywilizacja biła rekordy bogactwa, musisz stworzyć stolicę handlu, a następnie tworzyć karawany przynoszące towary, na które mają wyłączność. Korzystanie z dużej liczby karawan jest podstawą bogatego państwa.

Nazwa: Cargo Pod (Kapsuła magazynowa)
Nauka: Space Flight
Nauka anulująca: -
Cena: -
Atak: -
Zasięg: -
Obrona: 2
Poruszanie: 10
Eksploracja: 2
Funkcje: Transportuje jedną jednostkę
Zastosowanie: Ta jednostka umożliwia Twoim jednostkom naziemnym podróżowanie w kosmosie. Trudno tutaj mówić o przydatności. Kapsuł nie trzeba produkować - one same się tworzą za każdym razem, kiedy wysyłasz jednostkę nazmieną w kosmos. Kapsuły wykorzystywać można do przeprowadzania desantów z powietrza; ich przewagą jest ogromna szybkość. Sposób przeprowadzenia skutecznego ataku jest prosy: wystarczy wysłać daną jednostkę w kosmos, następnie kapsułą przeprowadzić ją w pobliżu miast wroga i wreszcie zrzucić ją. W ten sposób możliwy staje się podbój miasta z zaskoczenia - wróg nie spodziewa się tak szybkiego ataku w centrum jego państwa.

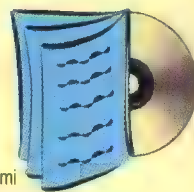
Nazwa: Cavalry (Kawaleria)
Nauka: Cavalry Tactics
Nauka anulująca: Tank Warfare
Cena: 720
Atak: 5
Zasięg: 0
Obrona: 3
Poruszanie: 4
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 22
Zastosowanie: Stosunkowo tania i w miarę szybko dostępna jednostka, która zapisuje chlubne karty historii każdej cywilizacji. Kawaleria wspaniale sprawdza się przy atakowaniu innych miast, szczególnie po uprzednim zbombardowaniu cih. Jej siła oraz umiejętność szybkiego przemieszczania się stanowią mocny atut tej jednostki. Jeśli jesteś w stanie produkować kawalerię, powinieneś zacząć tworzyć grupy: działa (broń dystansowa) - muszkieterzy - kawalerzyści. W tym wypadku podbicie wrogiego miasta staje się czystą formalnością: po kilkukrotnym ostrzelaniu miasta, rzuć do ostatecznego szturmu połączone siły kawalerzystów i muszkieterów.

Nazwa: Cleric (Kleryk)
Nauka: Theocracy
Nauka anulująca: Mass Media
Cena: 270
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 2
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 8
Funkcje: Nawracanie miasta, sprzedaż odpustów, słowa prawdy
Zastosowanie: Kleryk dysponuje aż trzema wspaniałymi funkcjami. Korzystając z pierwszej 20 procent przychodów miasta trafia do Twojego skarbca. Używając drugiej - zwiększasz radość wrogiego miasta, jednak w zamian pieniądze znów trafiają do Twojej kasy. Wreszcie - skorzystanie z trzeciej zmniejszasz siłę miasta, wyjątkowo wyraźnie obniżając w nim współczynnik szczęśliwości (happyness). To zaś wydaje się być jednym z najlepszych sposobów, by osłabiwszy, zdobyć poddane wpływom kleryka miasto Twoimi oddziałami.



Nazwa: Corporate branch (Filia korporacji)
Nauka: Corporation
Nauka anulująca: Subneural Ad
Cena: 2000
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 5
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 60
Funkcje: Koncesje
Zastosowanie: Kiedy standardowa wojna zacznie Cię męczyć i przestaniesz mieć ochotę prowadzić ją konwecjonalnymi środkami, możesz przestawić się na produkcję filii i wylanie ich pod najbliższe (lub najpotężniejsze) obce miasta. Filie które zaczynają "działać" w pobliżu miast zmniejszają ich produkcję o 50%. Utracona przez przeciwnika połowa "odnajduje się" w Twoim mieście. Ponadto filia ma dwie ogromne zalety: po pierwsze jest jednostką niewidzialną dla przeciwnika; po drugie zaś - aby móc ją zniszczyć po "podłączeniu się" jej do miasta - niezbędne staje się użycie prawnika.

Nazwa: Crawler (Krab)
Nauka: Ultra-pressure machinery
Nauka anulująca: -
Cena: 3750
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 8
Poruszanie: 3
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 113
Funkcje: Transportuje 5 jednostek



Zastosowanie: Ta podwodna jednostka jest w stanie przenosić pod wodą do pięciu Twoich jednostek. Dzięki niej możesz atakować żołnierzami wrogie podwodne miasta, lub po prostu przetransportowywać je na wrogie tereny.

Nazwa: Cyber ninja (Cybernetyczny ninja)
Nauka: Neutral interface
Nauka anulująca: -
Cena: 2000
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 3
Poruszanie: 4
Eksploracja: 3
Utrzymanie: 60
Funkcje: Podburza tłumy, szpieg, 25% obrony przed szpiegami, kradnie wynalazki, doprowadza do eksplozji bomby atomowej
Zastosowanie: Jedna z najbardziej pomysłowych i przydatnych jednostek w całej grze. Mimo, iż nie umie walczyć, dysponuje wieloma znakomitymi dla kontrolującego ją zdolnościami. Primo: ma 25 procent szansy na wywołanie rewolucji. Gdy powiedzie się jej, w mieście wybucha rewolucja, co w ostateczności doprowadzić może do narodzin nowej cywilizacji. Secundo: posiada umiejętności szpiega: wrogie miasto przestanie być dla Ciebie tajemnicą: jego przychody, aktualna produkcja, garnizon - wiesz już wszystko! Tertio: jest zdolna kraść obce wynalazki, co sprawia że oszczędzasz czas niezbędny na ich wynalezienie. Quatro: może pogrzebać obce miasto pod płaszczem opadu radioaktywnego na skutek wybuchu bomby atomowej - masz 25 procent szans na to, że zdoła tego dokonać. Ogólnie więc jest to wspaniały sabotażysta potrafiący skutecznie "zrównać" z poziomem nazbyt potężne cywilizacje.

Nazwa: Destroyer (Niszczyciel)
Nauka: Mass production
Nauka anulująca: Ultra-pressure machinery
Cena: 1000
Atak: 10
Zasięg: 10
Obrona: 10
Poruszanie: 6
Eksploracja: 3
Utrzymanie: 30
Funkcje: Bombardowanie, odkrywanie łodzi podwodnych
Zastosowanie: Typowa jednostka walcząca przydatna głównie wtedy, gdy walka toczy się na wodzie. W większej grupie jednak znakomicie służą jako jednostki bombardujące miasta, niemal całkowicie niszcząc jego obrońców. Sprawdzają się także w obronie miast, strzegąc Twoich wód przed łodziami podwodnymi. Po wykryciu nie jest dla nich problemem zniszczyć je.

Nazwa: Diplomat (Dyplomata)
Nauka: Bureaucracy
Nauka anulująca: -
Cena: 135
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 2
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 4
Funkcje: Zakłada ambasadę, szpiegostwo
Zastosowanie: Jest jedną z podstawowych jednostek niewalczących dostępnych niemal na początku gry. Jej podstawowym zadaniem jest zakładanie ambasady w mieście sąsiedniej cywilizacji. Znakomicie szpiegują (z szansą powodzenia - 75 procent), a także są w stanie widzieć "niewidzialne" jednostki, jak kleryk czy szpieg. Mądrym posunięciem zatem jest wyprodukowanie kilku dyplomatów i ustawienie ich na drogach wiodących do innych cywizacji - to znacznie ograniczy przykre niespodzianki ze strony wroga.

Nazwa: Eco Ranger (Eko-Strażnik)
Nauka: The Eden Project, ecotopia
Nauka anulująca: -
Cena: 3750
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 5
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 113
Funkcje: Zakładanie rezerwatów przyrody
Zastosowanie: Naprawdę wspaniała jednostka stworzona by mówić 'nie' cywilizacjom techniki. Eko-Ranger podjeżdża pod miasto i nie bawiąc się w dyplomacje zakłada na jego miejscu rezerwat przyrody dzikiej i nieokiełznanej. W ten sposób Ty tracisz jednostkę, wróg jednak traci znacznie więcej - całe jedno miasto. Czy jednak warto produkować te jednostki? Cóż, tylko jeżeli masz naprawdę spore kłopoty z miastami wroga, bo to rozwiązanie działa na zasadzie miecza obosiecznego: wróg wprawdzie traci ale i Ty tracisz.

Nazwa: Eco Terrorist (Eko-Terrorysta)
Nauka: Ecotopia
Nauka anulująca:
Cena: 5000
Atak: 5
Zasięg: 0
Obrona: 5
Poruszanie: 3
Eksploracja: 2
Utrzymanie:
Funkcje: 25 procent obrony przed szpiegami, prowadzi uderzenia i Nano-ataki
Zastosowanie: Kolejna wymyślna jednostka sprawdzająca się w niekonwencjonalnej wojnie przeciw wielkiej cywilizacji. Jej głównym zadaniem jest ochrona przed szpiegami, lecz oprócz tego jest w stanie dokonać dwóch wspaniałych rzeczy. Pierwsza to uderzenie na miasto, które zmniejsza zadowolenie oraz przyrost naturalny tego miasta. Druga, znacznie bardziej radykalna, to Nano-atak. Eco-Terrorysta ma bazowe 25 procent szans na powodzenie. Jeżeli test się powiedzie, to wszystkie budynki znajdujące się w tym mieście legną w gruzach. Co więcej - jeżeli pomiędzy zainfekowanym miastem a jakimkolwiek innym istniał szlak handlowy, to jest dwudziestoprocentowa szansa, że zaraza się rozniesie i owo nieszczęsne inne miasto spotka ta sama przykra niespodzianka.



Nazwa: Fascist (Faszysta)
Nauka: Fascism
Nauka anulująca:
Cena: 1000
Atak: 16
Zasięg: 0
Obrona: 8
Poruszanie: 2
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 30
Funkcje: 25 procent obrony przed szpiegami
Zastosowanie: Faszysta jako jednostka pojawia się tylko wtedy, gdy wprowadzisz ustrój faszyzm. Jest on bardzo wygodnym wojownikiem - stosunkowo tanim i w miarę łatwym do utrzymania. Dodatkowo oferuje ochronę przed szpiegami (25 procent szans na zdemaskowanie). Ergo: jeżeli zdecydujesz się zamówić ten nienajlepszy ustrój, to otrzymasz gratis prezent w postaci doskonałego wojownika.

Nazwa: Fighter (Myśliwiec)
Nauka: Aerodynamics
Nauka anulująca: Jet propulsion
Cena: 1125
Atak: 10
Zasięg: 10
Obrona: 10
Poruszanie: 10
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 34
Funkcje: Ląduje na lotniskowcach, trzy tury paliwa
Zastosowanie: Bez dwu zdań: wspaniała jednostka. Jeżeli będziesz pierwszym wodzem, który wynajdzie aerodynamikę, nie kryj tego przed wrogami. Samoloty potrafią w jednej turze przemierzyć bardzo duży fragment planszy, są bardzo trudne do zlikwidowania i posiadają znakomitą wartość ataku. Ich jedynym mankamentem jest to, że utrzymywać się w powietrzu mogą przez "jedynie" trzy tury. Ale od czego przecież, jeśli nie od podtrzymywania ich w ciągłej gotowości bojowej są inne miasta i lotniskowce?

Nazwa: Fire Trireme (Ognista trirema)
Nauka: Alchemy
Nauka anulująca: Machine tools
Cena: 720
Atak: 2
Zasięg: 1
Obrona: 1
Poruszanie: 2
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 22
Funkcje: Może pływać tylko w pobliżu lądu, transportuje pojedynczą jednostkę
Zastosowanie: Bardzo podobna do typowej triremy. Jest znacznie mniej przydatna gdy chodzi o przetransportowanie jednostek, jednak posiada większą wartość ataku. Jeśli więc na Twoich terenach pojawił się wróg pływający w triremach, ogniste triremy powinny wywalczyć spokój na tych wodach.

Nazwa: Fusion Tank (Czołg fuzyjny)
Nauka: Fusion
Nauka anulująca: -
Cena: 3250
Atak: 20
Zasięg: 20
Obrona: 15
Poruszanie: 8
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 158
Funkcje: Może pływać w pobliżu lądu
Zastosowanie: Jak widać po charakterystyce, Fusion Tank jest jedną z najpotężniejszych machin wojennych. Niestety, cena potrafi zrazić nawet największych zwolenników tej broni. Lecz jeżeli Twoje państwo opływa w dostatki, to powinieneś osadzać Fusion Tankami najważniejsze (jeśli możesz - wszystkie) miasta. Jeżeli nie stać Cię jednak na takie trwonienie kasy, to wyprodukuj pięć lub sześć tych czołgów i prowadź nimi podbój terenów wroga. Po zniszczeniu czołgu, w podbitym mieście uruchom jego produkcję, by zrekompensować stratę.

Nazwa: Infector (Zarażacz)
Nauka: Genetics
Nauka anulująca: -
Cena: 3750
Atak: 0
Zasięg: 0

Obrona: 1
Poruszanie: 3
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 113
Funkcje: Infekuje wrogie miasto
Zastosowanie: Sabotażysta sprawdzający się w atakach na większe miasta. Jeżeli użyjesz go w jakimkolwiek mieście, zarazi je, zmniejszając przyrost naturalny oraz samozadowolenie mieszkańców. Jeżeli zaś będziesz mieć wyjątkowe szczęście (30 procent szansy) miasto zostanie zarażone na dłuższy okres. Zarażacze są jednostkami niewidzialnymi, nie musisz więc obawiać się wrogich sił podczas podróży przez wrogi teren w kierunku upatrzonego miasta.



Nazwa: Interceptor (Przechwytywacz)
Nauka: Jet propulsion
Nauka anulująca: Smart materials
Cena: 1500
Atak: 15
Zasięg: 12
Obrona: 12
Poruszanie: 15
Eksploracja: 3
Utrzymanie:
Funkcje: Aktywna obrona powietrzna, dwie tury paliwa, ląduje na lotniskowcach
Zastosowanie: Jeden z najlepszych typów samolotów. Genialnie sprawdza się jako obrona powietrzna Twego państwa. Mają duży zasięg lotu i potrafią podczas jednej tury zniszczyć kilka myśliwców i bombowców przemierzających przestrzeń powietrzną nad Twoim państwem. Dodatkowo zapewniają aktywną obronę, co oznacza, że samoczynnie atakują wszystkie wrogie samoloty znajdujące się w polu ich widzenia. Wysoka wartość cechy ataku może również sprawdzić się podczas wypadu na wrogie państwo - należy jednak pamiętać o jakiejś bazie wypadowej, lotniskowcu znajdującym się u brzegów lądu wrogiej cywilizacji.

Nazwa: Knight (Rycerz)
Nauka: Stirrup
Nauka anulująca: Cavarly tactics
Cena: 540
Atak: 3
Zasięg: 0
Obrona: 2
Poruszanie: 4
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 16
Zastosowanie: Jest to jedna z pierwszych typowo ofensywnych jednostek. Jest zarazem - użyta odpowiednio wcześnie - jedną z najlepszych. Ich spora mobilność zezwala na szybkie wypady na tereny wroga, a stosunkowo wysoki atak - na podbijanie miast dosłownie z marszu. Są silni, są ruchliwi, są tani.

Nazwa: Lawyer (Prawnik)
Nauka: Democracy
Nauka anulująca: -
Cena: 450
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 3
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 14
Funkcje: Nakaz rejestracji, proces
Zastosowanie: Kolejny sabotażysta niezbędny do osiągnięcia sukcesu strategicznego przez gracza. Powiedzenie "pióro ostrzejsze od miecza" stało się w jego przypadku



ciałem. Prawnik może zażądać w obcym mieście - za cenę 300 jednostek złota - rejestracji tworzonego właśnie budynku, co automatycznie zatrzymuje jego budowę. Może się to okazać bardzo przydatne w czasie np. wyścigu zbrojeń czy równoległej budowy jakiegoś cudu świata. Prawnik posiada również możliwość procesowania się, czyli wyzywania na pojedynek prawy innego prawnika lub filii. A musisz wiedzieć, że jesteś zmuszony procesować się, gdy pod Twoje miasto podłączyli się właśnie obcy prawnik albo filia.

Nazwa: Legion (Legiony)
Nauka: Iron Working
Nauka anulująca: Gunpowder
Cena: 200
Atak: 2
Zasięg: 0
Obrona: 2
Poruszanie: 1
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 6
Zastosowanie: Jest jedną z pierwszych jednostek w ogóle, trudno więc mówić o jakieś wielkiej sile ataku czy obrony. Bardzo przydatny podczas obrony miast, w większych grupach groźny dla innych cywilizacji. Zdecydowanie lepszy od łucznika, falangi czy konnych łuczników.

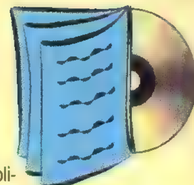
Nazwa: Leviathan (Lewiatan)
Nauka: Fusion
Nauka anulująca:
Cena: 9000
Atak: 40
Zasięg: 40
Obrona: 40
Poruszanie: 1
Eksploracja: 3
Utrzymanie: 270
Funkcje: Bombardowanie, aktywna obrona powietrzna (z kosmosu)
Zastosowanie: Bardzo kontrowersyjna jednostka. Z jednej strony oferuje potężną siłę ataku, wspaniałą odległość rażenia, funkcję bombardowania, z drugiej strony zaś bardzo niewielka mobilność jednostki dyskfalifikuje ją jako jednostkę atakującą. Przydatna jedynie jako obrona miast, przed jednostkami atakującymi tak z lądu, powietrza, wody jak i kosmosu. Aby skutecznie chronić swój dorobek kulturowy buduj je po kolei: od miast największych, przez najbardziej zagrożone przez wroga, po prowincjonalne. Nie rozpoczynaj też konstrukcji lewiatanów we wszystkich miastach naraz , bo może okazać się, że nie wystarczy Ci kasy na sfinalizowanie konstrukcji ich wszystkich!

Nazwa: Longship (Długi statek)
Nauka: Hullmaking
Nauka anulująca: Mass production
Cena: 720
Atak: 2
Zasięg: 0
Obrona: 2
Poruszanie: 3
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 22
Funkcje: Transportuje dwie jednostki
Zastosowanie: Całkowicie biją na głowy triremy i fire triremy swoją mobilnością, wartością ataku i możliwością transportu aż dwóch jednostek na jednym pokładzie. Co więcej: mogą pływać gdzie chcą - nie tylko przy brzegach, więc mogą stać się zaczątkiem kolonizacji innych wysp oraz ekspansji na wrogie cywilizacje. Na pewno opłaca się je produkować w początkowych okresach gry.

Nazwa: Machine Gunner (Ciężka piechota)
Nauka: Explosives
Nauka anulująca: Technocracy
Cena: 800
Atak: 8
Zasięg: 0
Obrona: 8
Poruszanie: 2
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 24
Zastosowanie: Dużo, dużo lepszy od swojego poprzednika - muszkietera. Ciężka piechota jest przydatna zarówno w obronie własnej jak i ataku na wrogie cywilizacje. Ich niewielka cena utrzymania zdaje się mówić: produkuj nas jak najwięcej! Broń nimi miast, formuj garnizony w strategicznych punktach mapy i prowadź ich do ataku na wroga!

Nazwa: Marine (Piechota morska)
Nauka: Mass production
Nauka anulująca: Space colonies
Cena: 1000
Atak: 12
Zasięg: 0
Obrona: 8
Poruszanie: 3
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 30
Funkcje: Atak amfibiami
Zastosowanie: Nie ukrywam, że jest to moja ulubiona jednostka w całej grze. To właśnie za ich sprawą dokonałem najznakomitszych podbojów i odniosłem najświetniejsze zwycięstwa! Wspaniała wartość ataku, nieco tylko ustępująca jej obrona, moilność i bardzo niewielkie koszty utrzymania to tylko kilka z wielu plusów tej jednostki. Marines jako nieliczni (kolejni to Storm Marines i Swarm) potrafią atakować miasta ze statku transportowego. W ten sposób nie musisz tracić czasu na zejście na ląd, walkę z obrońcami poza murami i dopiero jako zwieńczenie dzieła - atak na samo miasto. Co dalej? Marines są bardzo tani jak na ich możliwości, więc nie wahaj się ich produkować i w pełni wykorzystować ich umiejętności podczas ataków na inne miasta. Możesz także pozostawiać ich w miastach w charakterze ich obrony - znacznie lepiej wprawdzie sprawdza się w tej roli ciężka piechota, lecz...

Nazwa: Mobile SAM (Mobilna wyrzutnia rakiet ziemia powietrze)
Nauka: Rocketry
Nauka anulująca: Robotics



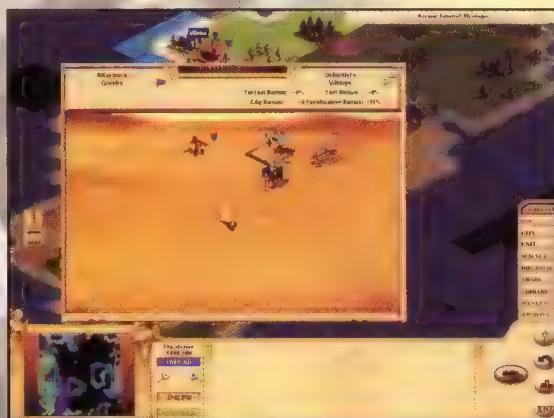
Cena: 2000
Atak: 4
Zasięg: 12
Obrona: 4
Poruszanie: 6
Eksploracja: 3
Utrzymanie: 60
Funkcje: Aktywna obrona powietrzna
Zastosowanie: Sam nie wiem, czy opłaca Ci się produkowanie wyrzutni rakiet, jeżeli dosłownie za moment wejdziesz w posiadanie przechytywaczy. No chyba, że wróg od bardzo dawna nęka Cię nalotami swoich bombowców. Wtedy, cóż, jesteś zmuszony do zbudowania kilku ruchomych wyrzutni rakiet. Najlepiej ustawić kilka w mieście, tak by wróg został ostrzelany podczas nalotu, oraz w linii przylotu samolotów, tak by go ostatecznie strącić gdy będzie wracać na swój lotniskowiec. Moim zdaniem jednak, stosunek cena - możliwości w przypadku wyrzutni rakiet jest niezadowalający.

Nazwa: Mounted archer (Konny łucznik)
Nauka: Domestication
Nauka anulująca: Gunpowder
Cena: 270
Atak: 1
Zasięg: 1
Obrona: 1
Poruszanie: 3
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 8
Zastosowanie: Łucznicy konni są przydatni chyba jedynie do eksploracji terenu. Podczas walki z innymi jednostkami jeden na jeden zawsze giną jako ten pierwszy, podczas walki z większą ilością wrogów zaś osiągają równie niewiele - no chyba, że jest ich naprawdę dużo. Zatem: z pewnością jednostka ta sprawdza się jako zwiad - pokaże Ci, co Cię otacza, do walki jednak lepiej wystawiaj falangę lub legion plus zwykli, piesi łucznicy.

Nazwa: Musketeer (Muszkieter)
Nauka: Gunpowder
Nauka anulująca: Mass production
Cena: 560
Atak: 4
Zasięg: 4
Obrona: 4
Poruszanie: 1
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 17
Zastosowanie: Nareszcie muszkieterzy nie będą słynąć tylko z bohaterskiej obrony miast, ale i z równie bohaterskich szturmów. W stosunku bowiem do poprzednich Cywilizacji muszkieter stał się naprawdę potężną jednostką. Jest tani, silny i zdolny by razić na odległość. Połączenie muszkieterów z kawalerią daje armię nie do pokonania i z właśnie takimi jednostkami powinieneś rozpoczynać podboje innych cywilizacji. Co rzadkie - muszekieterzy są wierni do końca: nawet po wycofaniu z produkcji pozostawia godnych siebie następców - marines.

Nazwa: Nuke (Bomba atomowa)
Nauka: Quantum psychics
Nauka anulująca: Nanite defuser
Cena: 4000
Atak: specjalny
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 20
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 120
Funkcje: zabija 75 procent populacji w mieście, wszystkie jednostki w mieście, niszczy wszystkie udoskonalenia oddalone o jeden kwadrat od miasta, jedna tura paliwa
Zastosowanie: Typowy miecz obosieczny. Długo zastanawiałem się, nim posłałem ku jej przeznaczeniu pierwszą bombę atomową, a gdy już to zrobiłem, wyświetlił się piękny komentarz... Bomba A może być transportowana przez bombowce, łodzie podwodne, mogą być uzbrajane i wysadzane przez cybernetycznych ninja, wreszcie same mogą podążyć do celu. Po trafieniu w cel, zwykle obce miasto sieją ogromne spustoszenie (vide: funkcje), otwierają drzwi do miasta Twoim wojskom a dodatkowo wywierają ogromny efekt psychologiczny u wroga. Każdorazowe wykorzystanie broni atomowej zmienia ekologię planety i mocno zanieczyszcza najbliższe tereny od miasta. Uwaga: używać tylko w ostateczności!

Nazwa: Paratrooper (Spadochroniarz)
Nauka: Jet propulsion
Nauka anulująca: -
Cena: 2500





Atak: 10
Zasięg: 0
Obrona: 10
Poruszanie: 3
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 75
Funkcje: Może być zrzucany z samolotów
Zastosowanie: Posiada duży wskaźnik ataku i obrony, ale nie te cechy są u niego najważniejsze. Może być transportowany samolotem z miast na dwadzieścia kwadratów od miasta i tam zrzucony. Jest to najlepszy sposób na przeniesienie ciężaru wojny na wrogie tereny, ponieważ spadochroniarze zjawiają się praktycznie znikąd i wróg nie będzie wiedział gdzie skoncentrować obronę - to Ty będziesz decydował o miejscu przeznaczenia desantu.

Nazwa: Phalanx (Falanga)
Nauka: Bronze working
Nauka anulująca: Agricultural revolution
Cena: 135
Atak: 1
Zasięg: 0
Obrona: 2
Poruszanie: 1
Eksploracja: 1
Utrzymanie:
Funkcje: 4
Zastosowanie: W pierwszych latach gry może służyć jako obrona miast. Ich atak i szybkość nie zezwalają na zwiad, czy rajdy na wrogie miasta. Trzymaj ich blisko swoich miast lub fortyfikuj bezpośrednio w miastach. Bo tak po prawdzie falanga do niczego innego się nie nadaje.

Nazwa: Phantom (Zjawa)
Nauka: Cloaking
Nauka anulująca: -
Cena: 6750
Atak: 40
Zasięg: 0
Obrona: 10
Poruszanie: 3
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 203
Funkcje: Niewidzialność
Zastosowanie: Kiedy stanie się niewidzialny, jest jedną z najpotężniejszych jednostek w grze. Kiedy jest stroną atakującą, wygrywa prawie wszystkie pojedynki z wrogami. Kiedy jednak musi się bronić i nie ma niewidzialności, pożegnaj się z tym wspaniałym obiektem kosmicznym. Nie produkuj Zjaw tylko po to by polatać sobie po kosmosie. Lepiej wyznacz im dokładny cel i wykorzystaj ich największe atuty - czyli siłę i niewidzialność, by niespodziewanie zaatakować i zniszczyć wroga.

Nazwa: Pikeman (Pikinier)
Nauka: Agricultural revolution
Nauka anulująca: Explosives
Cena: 270
Atak: 3
Zasięg: 0
Obrona: 3
Poruszanie: 1
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 8
Zastosowanie: Ciekawa jednostka, dysponująca średnim atak i średnią obroną. Nie wykorzystywani jednak szerzej przeze mnie z racji posiadania rycerstwa (później kawalerii) i muszkieterów. Jednostka może służyć jako obrona miast oraz ewentualnie jako jednostka ofensywna po przetransportowaniu w pobliże wrogiego miasta. Innych zastosowania nie widzę...

Nazwa: Plasma destroyer (Plazma-Niszczyciel)
Nauka: Ultra-pressure machinery
Nauka anulująca: -
Cena: 4500
Atak: 30
Zasięg: 15
Obrona: 15
Poruszanie: 8
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 135
Funkcje: Aktywna obrona przeciwlotnicza, bombardowanie, odkrywanie łodzi podwodnych
Zastosowanie: Jeśli mowa o jednostkach pływających - plazma-niszczyciel jest po prostu najlepszy. Jego siła oraz szybkość poruszania się tworzy go niebezpiecznym przeciwnikiem dla wszystkich innych jednostek, które szukałyby swojego miejsca na wodzie. Jest w stanie również odkrywać łodzie podwodne oraz oferuje dużą siłę w obronie - może więc chronić Twoje miasta przed atakami znad, z i spod wody. Umiejętność bombardowania z kolei czyni go znakomitym agresorem, który niszcząc wrogie jednostki na brzegu umożliwi Ci najazd na wrogą cywilizację.

Nazwa: Plasmatica (Plazmatyk)
Nauka: Technocracy
Nauka anulująca: -
Cena: 4500
Atak: 15
Zasięg: 0
Obrona: 15
Poruszanie: 6
Eksploracja: 2

Utrzymanie: 135
Zastosowanie: Silny, świetnie sprawdza się w obronie, bardzo szybki, ale - niestety - drogi. Plazmatycy mogą być używani podczas szybkich wypadów na wrogie miasta lub jednostki wroga, jak i również jako obrońcy strategicznych punktów na mapie. Sprawdza się także jako obrona miast, ale duża cena tej jednostki jest skuteczną zaporą dla jej powszechności w tej dziedzinie.

Nazwa: Samurai (Samuraj)
Nauka: Jurisprudence
Nauka anulująca: Explosives
Cena: 335
Atak: 3
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 2
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 10
Zastosowanie: Jednostka typowo ofensywna. Jest przydatna tylko podczas walk z barbarzyńcami lub gdy od samego początku próbujesz zdominować wrogie cywilizacje. Posiadają bardzo wysoką umiejętność ataku i dużą szybkość - a całość za rozsądną cenę. Nie opłaca się jednak pozostawiać ich w charakterze obrony miast - szkoda na to kasy.

Nazwa: Sea Engineer (Inżynier morski)
Nauka: Sea colonies
Nauka anulująca: -
Cena: 4500
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 5
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 180
Funkcje: Zakłada morskie kolonie
Zastosowanie: Coś a la osadnik na lądzie. Prędzej czy później rozpoczniesz walkę z innymi cywilizacjami również i o każdy metr sześcienny morza i powietrza. Lepiej byłoby wówczas dla Ciebie szybko sprowadzić inżynierów na wodę i rozpocząć nimi budowę wodnych miast. Miasta te nie mogą budować budynków wcześniejszych niż modernistyczne, w zamian mogą być atakowane tylko przez Marines, Storm marines lub Swarm. Po drugie: miasta można połączyć z miastami naziemnymi tunelami podwodnymi. Ogólnie - naprawdę opłaca się produkować inżynierów, by tworzyć wodne miasta.

Nazwa: Settler (Osadnik)
Nauka: Toolmaking
Nauka anulująca: -
Cena: 540
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 1
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 0
Funkcje: Budowa nowych miast
Zastosowanie: Osadnicy są najważniejszą jednostką w grze. To od nich w dużej mierze zależy, jak potężna będzie Twoja cywilizacja, bo to oni tworzą wszystkie miasta od podstaw. W jednym mieście, w całej grze, nie powinieneś wyprodukować więcej niż dwóch osadników, ponieważ każdorazowo, kiedy stworzysz tę jednostkę, wielkość miasta zostaje zmniejszona o jeden. Druga rada: settlersów obdarzaj zawsze eskortą w postaci jakiejś dobrej jednostki obronnej, ponieważ nie potrafią sami się bronić i zawsze stanowią łakomy kąsek dla barbarzyńców czy łowców niewolników.

Nazwa: Ship of the line (Liniowiec)
Nauka: Machine tools
Nauka anulująca: Mass production
Cena: 855
Atak: 4
Zasięg: 4
Obrona: 4
Poruszanie: 4
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 26
Funkcje: bombardowanie, transportowanie trzech jednostek
Zastosowanie: Jedna z najpotężniejszych jednostek wodnych w całej grze (jeżeli patrzeć przez pryzmat upływającego czasu). Jak na swoje pochodzenie posiada niezły atak, obronę, szybko się porusza a przede wszystkim jest w stanie transportować do trzech Twoich jednostek naziemnych. Sprawdza się więc tak w obronie Twoich portów i szlaków handlowych jak i ofensywie. Potrafi podpłynąć do wrogiego miasta, zbombardować je, po czym wysadzić Twoje jednostki ofensywne. Jeśli mowa więc o morzu - liniowce sprawdzają się w każdej dziedzinie.

Nazwa: Slaver (Łowca niewolników)
Nauka: Toolmaking
Nauka anulująca: Age of reason, Emancipation act
Cena: 270
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 2
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 8
Funkcje: Łapie niewolników (by go zbudować, nie możesz mieć albionistów)
Zastosowanie: Głównym zadaniem łowcy niewolników jest łapanie osadników lub wojska wroga i przerabianie ich na tanią siłę roboczą. Dobrym sposobem wykorzystywania łowcy niewolników jest dodanie go w miejsce ostatniej jednostki do jakieś silnej armi. W przypadku pokonania armi wroga, kilku jej jednostek dołączy do Ciebie w charakterze niewolników.

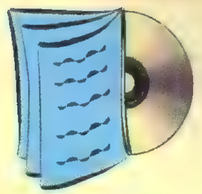
Nazwa: Space bomber (Gwiezdny bombowiec)
Nauka: Zero-G industry
Nauka anulująca: -
Cena: 7500
Atak: 6
Zasięg: 50
Obrona: 6
Poruszanie: 2
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 225
Funkcje: Bombardowanie z kosmosu
Zastosowanie: Gdyby nie umiejętność bombardowania z kosmosu zarówo jednostek naziemnych jak i wodnych, to bombowiec ten byłby niczym. Jego atak, obrona, koszta utrzymania, szybkość poruszania się, a przede wszystkim cena, potrafią zrazić każdego. Jednak jako że atakuje i strzeże Twych granic _z_ kosmosu_ może okazać się bardzo przydatny.

Nazwa: Space engineer (Gwiezdny inżynier)
Nauka: Space colonies
Nauka anulująca: -
Cena: 7500
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 3
Poruszanie: 5
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 225
Funkcje: Zakłada gwiezdną kolonię
Zastosowanie: Równie przydatny jak inżynier morski. Potrafi budować miasta w kosmosie. Tak jak w mieście wodnym, w kosmicznych miastach budować możesz tylko budynki postmodernistyczne. Gwiezdne miasta mogą być zdobywane tylko przez Storm marines lub Swarm.

Nazwa: Space fighter (Gwiezdny myśliwiec)
Nauka: Smart materials
Nauka anulująca: -
Cena: 2250
Atak: 16
Zasięg: 16
Obrona: 16
Poruszanie: 15
Eksploracja: 3
Utrzymanie: 68
Funkcje: Aktywna obrona przeciwpowietrzna, dwie tury paliwa, wysyłany w kosmos
Zastosowanie: Po pierwsze: może działać zarówno w kosmosie jak i atmosferze. Po drugie: posiada dużą siłę ataku, obrony i duży zasięg. Po trzecie: jak na samolot porusza się niewiarygodnie szybko, i po czwarte: jest wręcz boleśnie tani w porównaniu do swoich umiejętności. To chyba tłumaczy, dlaczego sporą część dochodów przeznaczałem na gwiezdne myśliwce. Sprawdzają się one dosłownie wszędzie: zarówno w obronie, jak ataku, posiadają obronę przeciwpowietrzną, no i mogą wznosić się w kosmos i stamtąd powracać, nie używając do tego żadnych space rail czy space ladder.

Nazwa: Space plane (Wahadłowiec)
Nauka: Advanced composites
Nauka anulująca: -
Cena: 2250





Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 3
Poruszanie: 15
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 68
Funkcje: dwie tury paliwa, wysyłany w kosmos, transportuje pięć jednostek
Zastosowanie: Może transportować w kosmosie i atmosferze. I nie jest ważne co przenosi: czy jednostkę nawodną, naziemną, czy kosmiczną - istotne jest to by była mała. Gwiezdne szybowce są najlepszymi transportami, a prędkość ich poruszania się sprawia, że możesz robić szybkie wypady na tereny wroga - desantując tam swoje jednostki. Jako obronę dla wahadłowców polecam gwiezdne myśliwce. Mają dokładnie taką samą szybkość i zapas paliwa, więc nie będą opóźniać lotu transportów.

Nazwa: Spy (Szpieg)
Nauka: Nationalism
Nauka anulująca: Neutral interface
Cena: 1500
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 4
Eksploracja: 3
Utrzymanie: 45
Funkcje: Podburza tłumy, szpieg, 25% obrony przed szpiegami, kradnie wynalazki, wysadza bombę atomową
Zastosowanie: Jest ojcem cybernetycznego ninji, więc trudno mówić, że się nie sprawdza. Może podburzać tłumy w mieście. Ma 25 procent szans, że wywołają one rewolucję i stworzą własne, oddzielne państwo, cywilizację. Jest w stanie kraść wynalazki wrogowi - nie musisz wówczas tracić czasu na wymyślanie ich. Może wysadzić bombę atomową w mieście, co spowoduje natychmiastowe i nieodwracalne zlikwidowanie 75 procent populacji tegoż miasta. Dodatkowo: pełni funkcję ochronną przed innymi szpiegami.

Nazwa: Spy plane (Samolot szpiegowski)
Nauka: AI Surveillance
Nauka anulująca: -
Cena: 2815
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 2
Poruszanie: 10
Eksploracja: 5
Utrzymanie: 84
Funkcje: Dziesięć tur paliwa
Zastosowanie: Jeżeli nie odkryłeś jeszcze całej mapy, to możesz zrobić to za pomocą samolotu szpiegowskiego. Odsłania obszar oddalony do pięciu kwadratów od siebie, jest bardzo szybki a przede wszystkim może bardzo długo pozostawać w powietrzu bez konieczności powrotu na ziemię (aż dziesięć tur). Bez wątpienia nie ma lepszego odkrywcy niż spy plane. Ma tylko jeden drobny mankament: nie pozostawaj zbyt długo nad terenami wroga, ponieważ samolot szpiegowski ma bardzo niską obronę i nie jest w stanie atakować...

Nazwa: Star cruiser (Gwiezdny krążownik)
Nauka: Asteroid mining
Nauka anulująca: -
Cena: 7500
Atak: 30
Zasięg: 30
Obrona: 20
Poruszanie: 5
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 225
Funkcje: bombardowanie
Zastosowanie: Gwiezdny krążownik jest naprawdę potężną maszyną będącą w stanie w pojedynkę zniszczyć słabszą cywilizację! Może z potężną siłą bombardować wrogie miasta, a jego atak i obrona pozwalają na to, by mógł podróżować samotnie. Jeżeli zbudowałeś już kilka miast w kosmosie, a Twój rywal dopiero teraz wpadł na ten pomysł i zaczyna osiedlać się na Twoich działkach, zniszcz je gwiezdnymi krążownikami.

Nazwa: Stealth bomber (Niewidzialny bombowiec)
Nauka: Advanced composites
Nauka anulująca: -
Cena: 3375
Atak: 16
Zasięg: 22
Obrona: 8
Poruszanie: 10
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 101
Funkcje: bombardowanie, transport dwóch bomb atomowych, pięć tur paliwa
Zastosowanie: Na starcie należy powiedzieć, że ta jednostka jest niewidzialna dla radarów, a co za tym idzie, dla Twojego wroga. Potrafi z naprawdę dużą siłą bombardować wrogie miasta, a jeżeli i to nie wystarcza, możesz na nie zrzucić jedną z dwóch bomb atomowych, jakie mieszczą sie na pokładzie tego samolotu. Aż pięć tur paliwa zezwala na samotne loty na miasta wroga, ale strzeż się, by podczas takich lotów nie wykrył Cię żaden wrogi samolot: słaba obrona to jedyny - ale i bolesny - mankament tej jednostki.



Nazwa: Stealth Sub (Niewidzialna łódź podwodna)
Nauka: Sea colonies
Nauka anulująca: -
Cena: 6000
Atak: 30
Zasięg: 30
Obrona: 10
Poruszanie: 5
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 180
Funkcje: bombardowanie jednostek wodnych, transport czterech bomb atomowych
Zastosowanie: Wielkie. Przede wszystkim posiada całkiem dużą prędkość, co pozwala na szybkie przemieszczanie się. Jest niewidzialna, więc wykorzystuj ten fakt, by bombardować wrogie jednostki pływające z zaskoczenia lub by bogacić się na liniach handlowych wroga. Może także transportować aż cztery bomby atomowe, gotowe zniszczyć cztery największe miasta wrogiej cywilizacji. Dobrym sposobem wykorzystania niewidzialnych łodzi podwodnych jest - już po zrobieniu porządków niszczycielami lub plazma-niszczycielami - podpłynięcie nią do brzegów i odpalenie kilku bomb atomowych.

Nazwa: Storm Marine (Marines szturmowi)
Nauka: Space colonies
Nauka anulująca: -
Cena: 4500
Atak: 24
Zasięg: 0
Obrona: 20
Poruszanie: 3
Eksploracja: 2
Utrzymanie:
Funkcje: Atak amfibiami
Zastosowanie: Mimo iż są synami marines, nie przypadli mi do gustu tak, jak oni. Nie da się zaprzeczyć jednak, że posiadają wspaniałą umiejętność ataku, obrony i generalnie w walce wręcz nie mają sobie równych! Potrafią atakować miasta naziemne (w tym prosto z transportowca morskiego), morskie oraz kosmiczne. Sprawdzają się także w obronie miast, więc tam, gdzie nie masz lewiatanów (bo Cię nie stać), trenuj szturmowych marines. Zdecydowanie opłaca się inwestować w te jednostki.

Nazwa: Submarine (Łódź podwodna)
Nauka: Oil refining
Nauka anulująca: Sea colonies
Cena: 1500
Atak: 20
Zasięg: 20
Obrona: 8
Poruszanie: 5
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 45
Funkcje: bombardowanie jednostek wodnych, transport dwóch bomb atomowych
Zastosowanie: Przede wszystkim wykrywa ją tylko połowa statków, ale połowa z tej połowy nie będzie już w stanie wykorzystać tej wiedzy. Łódź podwodna bowiem, mimo średniej prędkości posiada bardzo dobry współczynnik ataku. Atakuj więc jednostki morskie wroga, uważając jednak, by nie mogli zidentyfikować Twojej łodzi. Dodatkowo jednostka ta służyć może jako transportować dla do dwóch bomb atomowych, więc w razie czego możesz je wykorzystać bądź do obrony własnej bądź poważnego osłabienia jakiegoś miasta.

Nazwa: Subneural Ad
Nauka: Subneural Ad
Nauka anulująca: -
Cena: 2250
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 5
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 90
Funkcje: rozgłaszanie, koncesje
Zastosowanie: Następca filii korporacji. Oprócz obowiązku koncesji, która zmniejsza produkcję we wrogim mieście o 50 procent, rozprowadza także dziwne plotki. Rozgłaszanie zmniejsza nastrój miasta o pięć buziek i prowadzi prawie zawsze do rewolt. Jeśli więc nie możesz poradzić sobie z jakimś miastem, spróbuj osłabić je za pomocą subneural ada.

Nazwa: Swarm (Rój)
Nauka: Asteroid mining
Nauka anulująca: -
Cena: 5250
Atak: 20
Zasięg: 0
Obrona: 20
Poruszanie: 3
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 158
Funkcje: Atak amfibiami, przybywanie z kosmosu
Zastosowanie: Rój jest znakomitą jednostką ofensywną, której praktycznie nie da się powstrzymać! Potrafi podróżować na lądzie, na wodzie i w kosmosie. Z kosmosu po-

trafi atakować jak spadochroniarz, spadając na wrogie miasto i dosłownie wycinając w pień ich obronę. Potrafi także (jak marines) atakować miasta kosmiczne i podwodne. Swarm jest jednym z najbardziej przydatnych oddziałów pod koniec gry i naprawdę nie warto żałować na niego pieniędzy.

Nazwa: Tank (Czołg)
Nauka: Tank warfare
Nauka anulująca: Fusion
Cena: 2000
Atak: 16
Zasięg: 16
Obrona: 10
Poruszanie: 6
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 60
Zastosowanie: W swoim czasie czołgi powinny stać się Twoją podstawową jednostką, będącą w stanie wyręczyć piechotę morską zarówno z zadań ofensywy jak i obrony miast. Jego największymi atutami są duży współczynnik ataku, niezły obrony i spora prędkość. Również stosunkowo małe koszty utrzymania powinny zachęcić Cię do używania czołgów podczas ataków na wrogie cywilizacje. Do obrony miast lepiej zostawić ciężką piechotę, piechotę morską lub faszystów: choć ich obrona jest mniejsza o dwa punkty, to są dwukrotnie tańsze.

Nazwa: Televangelist (Teleewangelista)
Nauka: Mass Media, Theocracy
Nauka anulująca: -
Cena: 1000
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 5
Eksploracja: 2



Utrzymanie: 30
Funkcje: Nawracanie miasta, sprzedaż odpustów, słowa prawdy
Zastosowanie: Teleewangeliści to klerycy nowych wieków - mają nawet te same umiejętności. Nawracanie miasta przynosi Ci pewien przychód. Sprzedaż odpustów daje nieco więcej kasy, jednak skutkuje poprawieniem humoru miasta. Słowa prawdy radykalnie zmniejszają radość w mieście - innymi słowy: osłabiają miasto. Najlepszym sposobem korzystania z telewizyjnych proroków jest ściągnięcie kasy z miasta, po czym sprezentowanie im kilku słów prawdy i atak innymi jednostkami. Teleewangeliści nie są jednak tak przydatni jak klerycy - oczywiście możesz ich produkować, jednak wcale nie wiem, czy to się opłaca.

Nazwa: Trireme (Trirema)
Nauka: Shipbuilding
Nauka anulująca: Machine tools
Cena: 540
Atak: 1
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 2
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 16
Funkcje: Transportuje dwie jednostki, musi pływać w pobliżu lądu
Zastosowanie: Na początku Twoje morskie wojaże będziesz odbywać na triremach. Jako zaś że jesteś na nie skazany nie przejmuj się więc ich współczynnikami, ani ograniczeniem poruszania się. Wyprodukuj kilka trirem, zaokrętuj na nie po osadniku i jakimś żołnierzu i wypuść na podbój wysp. We wczesnym etapie gry możesz także triremami atakować wrogie triremy - wtedy liczy się liczba jednotek, które masz na statku. Przede wszystkim jednak staraj się jak najszybciej wynaleźć fire triremy, a jeszcze lepiej - długie statki.

Nazwa: Troop Ship (Transportowiec)
Nauka: Mass production
Nauka anulująca: -
Cena: 1200
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 2
Poruszanie: 5
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 36
Funkcje: Transportuje pięć jednostek
Zastosowanie: Już sama nazwa wskazuje na zastosowanie - jest to typowy transportowiec, którego zadaniem jest przenoszenie jednostek lądowych przez wodę. Ma on ku temu wspaniałe możliwości: szybkie poruszanie się oraz transportowanie do pięciu jednostek. Dzięki flotylli złożonej z zaledwie kilku takich statków możesz przeprowadzić potężny desant morski na państwo wroga. Ale... nigdy nie zapominaj, że transportowce mają bardzo słabą obronę, więc chroń je zawsze jakimś "cięższym" statkiem.

Nazwa: War Walker (Robot wojenny)
Nauka: Robotics
Nauka anulująca: -
Cena: 3000
Atak: 12
Zasięg: 24
Obrona: 12
Poruszanie: 5
Eksploracja: 3
Utrzymanie: 90
Funkcje: Aktywna obrona powietrzna, bombardowanie
Zastosowanie: Małe mechy z naprawdę dobrymi umiejętnościami. W defensywie bardzo skuteczne z powodu wysokości współczynnika obrony oraz zdolności prowadzenia aktywnej obrony przeciwlotniczej. W ataku pod osłoną czołgów są nie do zniszczenia: podczas walki, praktycznie całkowicie chronione przez nie przed zniszczeniem, same zmieniają się w ponurych kosiarzy. Potrafią wpierw zbombardować miasto, by następnie - wraz z czołgami - włączyć je do Twojego imperium. Recepta na sukces: jak najszybciej wyprodukuj dwa-trzy czołgi, tyle samo robotów wojennych i atakuj najbliższe miasta.

Nazwa: Warrior (Wojownik)
Nauka: Toolmaking
Nauka anulująca: Bureaucracy
Cena: 135
Atak: 1
Zasięg: 0
Obrona: 1
Poruszanie: 1
Eksploracja: 2
Utrzymanie: 4
Zastosowanie: Wojownicy są najsłabszą z dostępnych jednostek w grze. Podczas wojen giną szybko i zwykle w kupie, nie mają broni rażącej na odległość, są bardzo wolni, a ich atak i obrona są minimalnie (o jeden ;) większe od żadnych. W pierwszych turach gry mogą przydać się jako rozpoznawacze terenu (zasięg: 2) oraz ewnetualnie jako obrońcy miast. Jak najszybciej jednak pozbądź się ich: falanga jest lepsza przynajmniej w obronie, a kosztuje dokładnie tyle samo.

Nazwa: Wormhole Probe (Sonda robaczej dziury)
Nauka: Wormholes
Nauka anulująca: -
Cena: 9375
Atak: 0
Zasięg: 0
Obrona: 3
Poruszanie: 5
Eksploracja: 1
Utrzymanie: 281
Funkcje: Wlatuje w robacze dziury
Zastosowanie: Kiedy już zbudujesz Wormhole Sensor Wonder, możesz wypuścić pierwsze sondy, by zbadać robacze dziury. Sondy są potrzebne, ponieważ to właśnie one przyniosą Tobie wiadomości o Obcych cywilizacjach i pozwolą na ukończenie Alien Life Project.

2. Wynalazki:

Symbol: symbol danego wynalazku. Liczba to kolejność wynalazku, zaś litera to jego typ.
Nazwa: nazwa danego wynalazku. W nawiasie podana jest jego polska nazwa (zastrzeżenia do tłumaczeń: jak wyżej).
Niezbędne nauki: nauki, jakimi musisz wcześniej dysponować, by móc wynaleźć daną naukę czy wynalazek
Nauki udostępniane: nauki, które możesz badać po odkryciu danego wynalazku. Często zdarzać się będzie że będziesz musiał znać także inne nauki (przykład: w raz z ***)
Otrzymywanie: co otrzymujesz, odkrywając tę naukę: budynki (b), jednostki (j), cuda świata (c), upgrady wokół miasta (u)
Priorytet: ważność wynalazku (od 1 do 5) oraz uzasadnienie oceny (uwaga: ocena subiektywna!)
Zastosowanie: w skrócie podane najważniejsze wiadomości o nauce, jej wady, zalety oraz ogólne zastosowanie.

Nauka fizyczna (F):

Symbol: 1F
Nazwa: Religion (Religia)
Niezbędne nauki: -
Nauki udostępniane: Astronomy (2F), Theocracy (1U), Monarchy (2U)
Otrzymywanie: Temple (b), Ramayana (c)
Priorytet: Na początku nie opłaca się koncentrować na wynajdowaniu religi. Na starcie znacznie ważniejsza jest rozbudowa gospodarcza i wojenna. Dwójka.
Zastosowanie: Religia - wznoszenie modłów do gwiazd i czczenie przyrody. Ważna, ponieważ umożliwia budowanie: świątyń w miastach, co zwiększa szczęśliwość w danym mieście, oraz Ramayana, cudu świata zwiększającego radość Twojej cywilizacji. W ogóle zastosowania religii kręcą się wokół zwiększenia happinessu Twojej cywilizacji.

Symbol: 2F
Nazwa: Astronomy (Astronomia)
Niezbędne nauki: Religion (1F)
Nauki udostępniane: wraz z Mechanical Clock (2OM) - Optics (3F), wraz z Hullmaking (3P) - Ocean faring (4P)
Otrzymywanie: Stonehenge (c)
Priorytet: Nie wnosi nic ciekawego, a aby móc odkryć optykę i tak trzeba mieć zegary mechaniczne. Dwójka.
Zastosowanie: Astronomia - obserwacja nieba, nie wnosi nic ciekawego do Twojej wynalazczości. Jej zadaniem jest raczej otwarcie drogi do dalszych eksperymentów fizycznych oraz nawigacji. Dzięki niej będziesz mógł zbudować kolejny cud świata - Stonehenge, zwiększający produkcję żywności całej cywilizacji.



Symbol: 3F
Nazwa: Optics (Optyka)
Niezbędne nauki: Astonomy (2F), Mechanical Clock (2OM)
Nauki udostępniane: wraz z Age of Reason (6WK) - Psychics (4F), wraz z Classical Education (4WK) - Medicine (1M)
Otrzymywanie: Galileo's Telescope (c)
Priorytet: Ważne z powodu otrzymania teleskopu Galileusza. Trójka.
Zastosowanie: Optyka, nauka badająca procesy postrzegania, nie jest zbyt ważna dla Twojego imperium. Otwiera drogę Fizyce, która jednak dopiero w późniejszym okresie będzie ciekawsza (Aerodynamika). Pozwala również na budowę teleskopu Galileusza, bardzo potrzebnego dla Twojej wiedzy wynalazku, zwiększającego w matczynym mieście wynalazczość o 200%.

Symbol: 4F
Nazwa: Physics (Fizyka)
Niezbędne nauki: Age of Reason (6WK), Optics (3F)
Nauki udostępniane: Aerodynamics (1L), wraz z Rocetry (2L) - Quantum Physics (5F)
Otrzymywanie: -
Priorytet: Sama nic nie daje, ale otwiera drogę dla dwóch bardzo ważnych wynalazków. Czwórka.
Zastosowanie: Fizyka teoretycznie nie wnosi niczego do Twojego imperium. Ważna jest jednak jako nauka "promująca" inne bardzo ważne nauki, otwierające Tobie drogę do podboju powietrza, a w ostateczności także kosmosu. Ważne jest, żebyś jak najszybciej dotarł do fizyki - w krótkim czasie uzyskasz bardzo dużą przewagę technologiczną nad Twoimi rywalami.

Symbol: 5F
Nazwa: Quantum Physics (Fizyka kwantowa)
Niezbędne nauki: Rocetry (2L), Physics (4F)
Nauki udostępniane: Fusion (6F)
Otrzymywanie: Nuke (j), Nuclear plant (b)
Priorytet: Daje Tobie bardzo dużą przewagę militarną nad Twoimi wrogami. Piątka.
Zastosowanie: Fizyka kwantowa pozwala budować aż dwie bardzo ważnych rzeczy. Pierwszą z nich jest elektrownia atomowa, zwiększająca rozwój Twoich miast; drugą - bomba atomowa, potrzebna Tobie, jeżeli chcesz spacyfikować łatwym kosztem wrogo nastawioną do Ciebie obcą cywilizację. Pamiętaj jednak, że każdorazowe użycie bomby atomowej osłabia klimat naszej planety i zanieczyszcza środowisko. Fizyka kwantowa sypie ponadto podwaliny pod Fuzję, która znów da Tobie dużą przewagę nad wrogiem.

Symbol: 6F
Nazwa: Fusion (Fuzja)
Niezbędne nauki: Quantum Physics (5F)
Nauki udostępniane: wraz ze Space Colonies (7L) - Wormholes (7F)
Otrzymywanie: Leviathan (j), Fusion tank (j), Fusion plant (b)
Priorytet: Nie tak nowatorska jak fizyka kwantowa, przydatna jednak podczas długotrwałych wojen. Trójka.
Zastosowanie: Jeżeli nie możesz poradzić sobie z wrogiem posiadając tak wspaniałe wynalazki jak niewidzialne bombowce czy bomby atomowe, to jesteś zmuszony wynaleźć fuzję. Otrzymasz dostęp do dwóch tak potężnych jednostek jak Lewiatan i czołg fuzyjny. Oprócz tego będziesz mógł budować w miastach elektrownie fuzyjne oczyszczające miasta i zwiększające w nich produkcję.

Symbol: 7F
Nazwa: Wormholes (Dziury robacze)
Niezbędne nauki: Space Colonies (7L), Fusion (6F)
Nauki udostępniane: Alien Archaeology (8F), wraz z Asteroid Mining (9L) - Cloaking (10L)
Otrzymywanie: Wormhole probe (j), Wormhole sensor (c)
Priorytet: Konieczne do końcowego sukcesu, ale niekoniecznie za wszelką cenę. Dwójka.
Zastosowanie: Nawet kiedy już Twoi naukowcy będą wiedzieli już, czym są dziury robacze, będziesz zmuszony wybudować jeden z cudów świata, jakim jest wormhole sensor, stworzyć jednostki zwane wormhole probe i wypuścić je w kosmos. Kiedy sondy znajdą się w pobliżu nakieruj je robacze dziury i oczekuj ich powrotu. Nauki otrzymywane dzięki Wormholes też nie są jakieś specjalne, ot, kolejna niezła jednostka wojskowa i kilka punktów zwycięstwa...

Symbol: 8F
Nazwa: Alien Archaeology (Obca archeologia)
Niezbędne nauki: Wormholes (7F)
Nauki udostępniane: Future Physics 1(9F)
Otrzymywanie: -
Priorytet: Niezbędne jedynie do ukończenia gry. Jedynka.
Zastosowanie: Po prostu - jeżeli chcesz zakończyć grę z dużą liczbą punktów wypuszczaj sondy w dziury robacze. Prędzej czy później wrócą one na Ziemię z wiadomościami, że gdzieś tam, po drugiej stronie jest inna cywilizacja...

Symbol: 9F i dalej
Nazwa: Future Physics (Fizyka jutra)
Niezbędne nauki: Alien Archaeology (8F)
Nauki udostępniane: Future Physics do 10
Otrzymywanie: -
Priorytet: Jeżeli musisz... Jedynka.
Zastosowanie: Jeżeli wynalazłeś już wszystko, co miałeś do wynaleziena, albo masz bogatą wyobraźnię i potrafisz sobie wyobrazić, co jest tą fizyką jutra, to polecam. W innym wypadku daruj sobie, nie warto. Aha, fizyka jutra zwiększa punkty przyznawane na końcu gry oraz zmniejsza zanieczyszczenia Twojego państwa.



Lotnictwo (L):

Symbol: 1L
Nazwa: Aerodynamics (Aerodynamika)
Niezbędne nauki: Physics (4F)
Nauki udostępniane: Wraz z Explosives (6WO) - Rocketry (2L)
Otrzymywanie: Fighter (j), Aircraft carrier (j), Airport (b)
Priorytet: Podstawą sukcesu jest panowanie w powietrzu. Kto pierwszy wynajdzie lotnictwo - do niego należy przyszłość. Piątka.
Zastosowanie: W praktyce aerodynamika jest jednym z najważniejszych wynalazków. Daje on Tobie dwie jednostki, z których jedna - Lotniskowiec - jest naprawdę przydatna w dalszych częściach gry. Samoloty... no cóż - wolno Ci je tworzyć - jak na razie jednak głównie po to, by pokazać wrogu, że już je posiadasz. Lotnisko zwiększa dochody w Twoim mieście ale mocno zanieczyszcza środowisko.

Symbol: 2L
Nazwa: Rocketry (Rakiety)
Niezbędne nauki: Explosives (6WO), Aerodynamics (1L)
Nauki udostępniane: Quantum Physics (5F), Jet Propulsion (3L)
Otrzymywanie: Mobile SAM (j)
Priorytet: Samo w sobie jest średnio przydatne, ale pozwala na dalszy rozwój aerodynamiki. Trójka.
Zastosowanie: Drugi wynalazek tej dziedziny jest nieporównywalnie słabszy od swojego poprzednika. Praktycznie nie daje niczego oprócz ruchomej wyrzutni rakiet, która i tak praktycznie się nie sprawdza. Rakiety jako wynalazek przydają się jednak, ponieważ wytyczają drogę dla innych wynalazków lotniczych.

Symbol: 3L
Nazwa: Jet Propulsion (Silnik odrzutowy)
Niezbędne nauki: Rocketry (2L)
Nauki udostępniane: wraz z Computer (2EL) - Space Flight (4L)
Otrzymywanie: Interceptor (j), Bomber (j), Paratrooper (j), Radar Station (u)
Priorytet: Potrzebne, bo daje ciekawe jednostki i otwiera drogę do lotów w kosmos. Czwórka.
Zastosowanie: Dzięki wynalezieniu silników odrzutowych dostajesz aż trzy wspaniałe jednostki. Przechwytywacz będzie bronił Twojego przestrzeni powietrznej przed samolotami oponenta, bombowiec będzie mógł bombardować miasta wroga, a spadochroniarz będzie prowadził szybki podbój wrogich terenów. Do zbudowania masz jeszcze radar, który, umieszczony w pobliżu miasta, będzie ostrzegał Cię przed nalotami innych niż Twoje samolotów. Ponadto silnik odrzutowy przygotuje Cię do lotów w kosmos - kolejny plus dla niego.

Symbol: 4L
Nazwa: Space Flight (Loty kosmiczne)
Niezbędne nauki: Jet Propulsion (3L), Computer (2EL)
Nauki udostępniane: Advanced Composites (5L)
Otrzymywanie: SDI Defence (b)
Priorytet: Ważne, jeżeli interesuje Ciebie podbój kosmosu. Trójka.
Zastosowanie: Po wynalezieniu lotów kosmicznych, w Twoje łapki wpada obrona SDI, czyli obrona przed wszędobylskimi rakietami atomowymi. Pozwala także na rozbudowę cywilizacji w kierunku kosmosu - to chyba jej największy plus.

Symbol: 5L
Nazwa: Advanced Composites (Zaawansowane kompozyty)
Niezbędne nauki: Space Flight (4L)
Nauki udostępniane: wraz z Fuel Cells (7K) - Acrologies (8K), Smart Materials (6L)
Otrzymywanie: Space plane (j), Stealth bomber (j)
Priorytet: Umożliwia dalszy rozwój w kosmosie, oraz daje całkiem niezłe jednostki. Czwórka.
Zastosowanie: Bardzo ważny wynalazek, choć otrzymywane rzeczy na to nie wskazują. Są to przecież tylko space plane, mogący transportować do pięciu jednostek, oraz stealth bomber, zabójczy w atakach na miasta samolot. Ważniejsze jest tu jednak widzenie perspektywiczne: zaawansowane składniki otwierają nam drogę do dwóch bardzo potrzebnych wynalazków. Wynalezienie obu umożliwi podbój kosmosu.

Symbol: 6L
Nazwa: Smart Materials (Materiały pracujące)
Niezbędne nauki: Advanced Composites (5L)
Nauki udostępniane: wraz z Arcologies (8K) - Space Colonies (7L)
Otrzymywanie: Space fighter (j), Hydroponic farm (u), Star Ladder (c)
Priorytet: Przedostatni krok przed zdobyciem kosmosu.

Czwórka.
Zastosowanie: Te sprytne materiały są przede wszystkim bardzo ważne z punktu widzenia przyszłego zdobywcy kosmosu. Mimo, że inżynierowie kosmiczni będą dostępni dopiero przy kolejnej nauce, to dzięki Smart Materials otrzymujesz cud świata - Star Ladder - który pozwoli Ci na zbudowanie pierwszego miasta w kosmosie. Gwiezdne myśliwce z kolei to jedna z najlepszych jednostek zarówno w ofensywie jak i defensywie, zaś hydroponiczne farmy dodają 25 do żywności w danym mieście.

Symbol: 7L
Nazwa: Space Colonies (Gwiezdne kolonie)
Niezbędne nauki: Arcologies (8K), Smart Materials (6L)
Nauki udostępniane: wraz z Fusion (6F) - Wormholes (7F), Zero-G Industry (8L)
Otrzymywanie: Space Engineer (j), Storm Marine (j), Food Pods (u), Assembly bays (u)
Priorytet: Ta nauka sprawi że w podręcznikach zasłyniesz jako zdobywca kosmosu. Piątka.
Zastosowanie: Nareszcie masz dostęp do gwiezdnych inżynierów. Inwestuj w nich, ponieważ to właśnie dzięki nim będziesz mógł założyć swoje kolejne państwo - tym razem w kosmosie. Oprócz nich otrzymujesz storm marines, którzy są - przynajmniej dla mnie - najlepszą jednostką w walce wręcz. Będziesz również w stanie wybudować food pods zwiększające produkcję żywności w mieście oraz assembly bays zwiększające produkcję materialną i dochód. Słowem: wynalezienie gwiezdnych koloni powinno stać się dla Ciebie celem nadrzędnym!

Symbol: 8L
Nazwa: Zero-G Industry (Przemysł zerowej grawitacji)
Niezbędne nauki: Space Colonies (7L)
Nauki udostępniane: Asteroid Mining (9L)
Otrzymywanie: Space Bomber (j)
Priorytet: Masz space colonies, więc możesz zająć się innymi wynalazkami, a loty na pewien czas odpuścić. Trójka.
Zastosowanie: To co było najważniejsze do zdobycia w tej technice - osiągnąłeś. Możesz budować miasta w kosmosie, masz gwiezdne myśliwce i storm marines... Teraz będziesz mógł dołączyć do nich gwiezdne bombowce, które jednak - w porównaniu do swoich precedesorów - nie są już aż tak przydatne. Można by nawet pomyśleć, że po wynalezieniu antygrawitacji można otrzymać więcej, ale...

Symbol: 9L
Nazwa: Asteroid Mining (Eksploatowanie asteroidów)
Niezbędne nauki: Zero-G Industry (8L)
Nauki udostępniane: Cloaking (10L)
Otrzymywanie: Star cruiser (j), Swarm (j), Food modules (u), Advanced assembly bays (u)
Priorytet: Umożliwia rozbudowę miasta. Trójka z plusem ;).
Zastosowanie: Liczą się tu przede wszystkim food modules, dodające 40 żywności do miasta, oraz advanced assembly bays, zwiększające produkcję w mieście o 60 i dające Ci trochę kasy do skarbca. Otrzymujesz także dwie dobre jednostki: star cruiser będzie pilnował porządku w przestrzeni kosmicznej, swarm jednak będzie raczej tylko dodatkiem do storm marines - jakby nie spojrzeć - są gorsi.

Symbol: 10L
Nazwa: Cloaking (Maskowanie się)
Niezbędne nauki: Wormholes (7F), Asteroid Mining (9L)
Nauki udostępniane: Future Flight 1(11L)
Otrzymywanie: Phantom (j)
Priorytet: Bardzo mało przydatne. Otrzymujesz zaledwie jedną jednostkę. Dwójka.
Zastosowanie: Można by rzec: tak daleko, a tak słabo. Nie otrzymujesz tu nic innego oprócz jednego pojazdu kosmicznego, który, ze względu na swe umiejętności, jest bardzo kontrowersyjny. Z jednej strony jest bardzo silny i posiada umiejętność niewidzialności, to jednak z drugiej strony jest bardzo wolny i ma niewiarygodnie słabą obronę. Ogólnie gwiezdne krążowniki są lepsze.

Symbol: 11L i dalej
Nazwa: Future Flight (Lotnictwo jutra)
Niezbędne nauki: Cloaking (10L)
Nauki udostępniane: Future Flight do 10
Otrzymywanie: Mega assembly bays (u) przy Future Flight 2
Priorytet: No, jeżeli nie pozostało Ci już nic innego... Jedynka z plusem.
Zastosowanie: Niech ten plus Was nie zmyli. Jest on tylko i wyłącznie z powodu mega assembly bays, które będziesz mógł produkować, kiedy wynajdziesz Future Flight 2. Ta konstrukcja będzie dodawała Tobie 90 do produkcji i 15 do dochodu. Powyżej dwójki jednak nie masz po co wymyślać dalej, no chyba że dla punktów.

Konstrukcje (K):

Symbol: 1K
Nazwa: Mining (Kopalnie)
Niezbędne nauki: -
Nauki udostępniane: wraz z Toolmaking (1P) - Stone Working (2K), wraz z Toolmaking (1P) - Bronze Working (1WO)
Otrzymywanie: Kopalnie
Priorytet: Nie sposób zaprzeczyć twierdzeniu, że jest to jeden z pierwszych wynalazków, które musisz odkryć. Czwórka.
Zastosowanie: Przede wszystkim pozwala Ci budować kopalnie, które zwiększają produkcję i przychód. Po drugie nauka kopalni otwiera Ci drogę na dalsze konstrukcje i wojnę obronną. Nie czekaj, gdyż i tak - prędzej czy później - będziesz zmuszony do wynalezienia kopalni.

Symbol: 2K
Nazwa: Stone Working (Obróbka kamienia)
Niezbędne nauki: Mining (1K), Toolmaking (1P)
Nauki udostępniane: wraz z Writing (1WK) - Geometry (3K)
Otrzymywanie: City wall (b), Capitol (b), Fortification (b)
Priorytet: Ważne, bo będziesz mógł fortyfikować swoje jednostki, co tworzy je trudniejszymi do pokonania. Trójka.
Zastosowanie: Teraz będziesz mógł budować w mieście mury miejskie, zwiększające obronę Twojego terytorium, oraz przenosić stolicę z jednego miasta do drugiego. Poza tym, Twoje jednostki otrzymują możliwość fortyfikacji, więc będziesz mógł je od tej pory ustawiać w ważniejszych punktach strategicznych na mapie. Otrzymujesz także możliwość odkrycia geometrii, ważnego, choć teoretycznie mało efektownego wynalazku.

Symbol: 3K
Nazwa: Geometry (Geometria)
Niezbędne nauki: Writing (1WK), Stone Working (2K)
Nauki udostępniane: Engineering (4K)
Otrzymywanie: -
Priorytet: Ważny, bo otwiera drogę inżynierii, sam jednak nic nie daje. Trójka z minusem.
Zastosowanie: Trudno cokolwiek mówić o zastosowaniu przy wynalazku, który w tej grze nie ma zastosowania. Jest jednak ważny, bo pozwala myśleć o dalszych, bardziej "konstruktywnych" wynalazkach.

Symbol: 4K
Nazwa: Engineering (Inżynieria)
Niezbędne nauki: Geometry (3K)
Nauki udostępniane: wraz z Banking (3E) - Perspective (5K)
Otrzymywanie: Coliseum (b), Aqueduct (b), Infrastructure (b), Forbidden City (c)
Priorytet: Można naprawdę dużo zbudować... Trójka plus.
Zastosowanie: Szykuj się do pracy, bo będziesz musiał dużo budować. Koloseum, pierwszy z dostępnych budynków, zwiększa radość w danym mieście. Akwedukt zwiększa żywność w mieście o 20 procent. Infrastruktury zezwalają na budowanie... Budynków - szczególnie przydatne, kiedy już nie masz co produkować w mieście lub gdy miasto ma bardzo małe przychody. Pozostaje jeszcze cud świata - Forbidden City - ten może okazać się przydatny, głównie jednak ze względów politycznych.

Symbol: 5K
Nazwa: Perspective (Widzenie przestrzenne)
Niezbędne nauki: Banking (3E), Engineering (4K)
Nauki udostępniane: wraz z Electricity (1EL) - Electrification (6K)
Otrzymywanie: Cathedral (b)
Priorytet: Znowu nie bardzo ważne... Chyba że spieszysz się w kosmos lub do wody. Trójka.
Zastosowanie: Bardzo małe. Możesz budować w miastach katedry, zwiększające radość w mieście. Ich cena jednak potrafi zniechęcić prawie każdego do ich budowy. Możesz także dzięki perspective wynaleźć elektryfikację, ale to dopiero w późniejszym okresie gry.

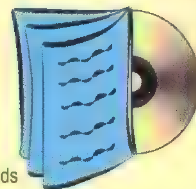
Symbol: 6K
Nazwa: Electrification (Elektryfikacja)
Niezbędne nauki: Perspective (5K), Electricity (1EL)
Nauki udostępniane: wraz z Superconductor (3EL) - Fuel Cells (7K)
Otrzymywanie: Movie palace (b), Listening post (u)
Priorytet: Nie musisz się spieszyć, by ją wynaleźć. Dwójka.



Zastosowanie: Możesz budować kina, które zmniejszają niezadowolenie z wojny w Twoim mieście o 50 procent. Możesz także budować wieże obserwacyjne - listening posts, zwiększające obserwację o osiem kwadratów. Dalsze wynalazki w tej linii doprowadzą jednak do Arcologies, która jest podstawą, by budować miasta w kosmosie i pod wodą.

Symbol: 7K
Nazwa: Fuel Cells (Ogniwa paliwowe)
Niezbędne nauki: Superconductor (3EL), Electrification (6K)
Nauki udostępniane: Arcologies (8K)
Otrzymywanie: Aqua-filter (b), Eco-Transit (b)
Priorytet: Ważne, ponieważ stabilizuje sytuację w miastach. Czwórka.
Zastosowanie: Dzięki ogniwom paliwowym będziesz mógł budować dwa bardzo ważne dla Twoich miast budynki. Aqua-Filter, czyli filtry wodne, zmniejszają przepełnienie w Twoim mieście o pięć jednostek. Eko Tranzyt natomiast zmniejsza polucję występującą w mieście o dwieście procent. I co nie mniej ważne - jest to ostatni wynalazek przed Arcologies.

Symbol: 8K
Nazwa: Arcologies (Arkologia)



Niezbędne nauki: Fuel Cells (7K)
Nauki udostępniane: wraz ze Steel (5P) - Sea Colonies (6P), wraz z Smart materials (6L) - Space colonies (7L)
Otrzymywanie: Arcologies (b)
Priorytet: Nareszcie będziesz mógł osiedlać się, gdzie tylko zechcesz. Piątka.
Zastosowanie: Może budować w Twoich miastach arcologies, co zmniejsza przeludnienie miasta o cztery. Najważniejsze jest jednak to, że ta nauka otwiera przed Tobą drzwi do podboju zarówno kosmosu jak i morza. Naprawdę warto poświęcić czas naukowców, by móc to osiągnąć.



Wojna obronna (WO):

Symbol: 1WO
Nazwa: Bronze Working (Wytop brązu)
Niezbędne nauki: Mining (1K), Toolmaking (1P)
Nauki udostępniane: Iron working
Otrzymywanie: Phalanx (j)
Priorytet: Ważne z powodu dalszego rozwoju cywilizacji. Trójka.
Zastosowanie: Otrzymujesz falangę, jako jedną z Twoich pierwszych jednostek. Wojna obronna to właśnie podstawowe działanie phalanxów. Wytop brązu daje Tobie także możliwość poznania wytopu żelaza - kolejnego ważnego odkrycia cywilizacyjnego.

Symbol: 2WO
Nazwa: Iron Working (Wytop Żelaza)
Niezbędne nauki: Bronze Working (1WO)
Nauki udostępniane: Alchemy (3WO), wraz z Shipbuilding (2P) - Hullmaking (3P), wraz z Domestication (2AW) - Stirrup (3AW)
Otrzymywanie: Legion
Priorytet: Dzięki poznaniu wytopu żelaza możesz wybrać jedną z trzech dostępnych dróg. Piątka.
Zastosowanie: Po poznaniu wytopu żelaza możesz skierować swoją wynalazczość aż na trzy drogi: dalej wojna obronna (alchemia), rozbudowa działania na wodzie (tworzenie kadłubów), czy też agresywna wojna (strzemiona dla rycerzy). Ponadto możesz produkować w swojej armi legiony gotowe umierać na Twe skinienie...

Symbol: 3WO
Nazwa: Alchemy (Alchemia)
Niezbędne nauki: Iron Working (2WO)
Nauki udostępniane: wraz z Agricultural Revolution (1OM) - Gunpowder (4WO)
Otrzymywanie: Archer (j), Fire trireme (j), Philosopher's Stone (c)
Priorytet: Następnym wynalazkiem będzie proch strzelniczy. Chyba się opłaca. Cztery minus.
Zastosowanie: Alchemia daje Tobie do użycia przede wszystkim dwie dobre jednostki. Łucznik będzie raził wroga na odległość, kryjąc się za legionami, ognista trirema będzie natomiast broniła Twoich mórz przed triremami wroga. Możesz także wynaleźć kamień filozoficzny, który utoruje drogę dla ambasad w każdej z innych cywilizacji. Ponadto warto wynaleźć alchemię, gdyż przyczynia się ona walnie do wynalezienia prochu strzelniczego.

Symbol: 4WO
Nazwa: Gunpowder (Proch strzelniczy)
Niezbędne nauki: Agricultural revolution (1OM), Alchemy (3WO)
Nauki udostępniane: Cannon Making (5WO), wraz z Stirrup (3AW) - Cavalry Tactics (4AW)
Otrzymywanie: Musketeer (j)
Priorytet: Proch strzelniczy jest jednym z przełomowych wynalazków. Czwórka.
Zastosowanie: Po wynalezieniu prochu strzelniczego otrzymujesz wspaniałą - jak na swoje czasy - jednostkę: muszkietera. Możesz go testować zarówno w ataku jak i w obronie - okaże się równie niezawodny! Ponadto będziesz mógł skupić się na agresywnej wojnie, wynajdując kawalerię.

Symbol: 5WO
Nazwa: Cannon Making (Tworzenie dział)
Niezbędne nauki: Gunpowder (4WO)
Nauki udostępniane: wraz z Oil Refining (6OM) - Explosives (6WO)
Otrzymywanie: Cannon (j)
Priorytet: Nie musisz się spieszyć, chyba, że wybierasz się w kosmos. Dwójka.
Zastosowanie: W ręce dostajesz działa, słabe w ataku i obronie, ale potrafiące bombardować przeciwnika. Teraz możesz albo zająć się innymi wynalazkami, albo - jeżeli skupiasz wszystko na aerodynamice - wynaleźć explosives.

Symbol: 6WO
Nazwa: Explosives (Materiały wybuchowe)
Niezbędne nauki: Oil Refining (6OM), Cannon Making (5WO)
Nauki udostępniane: wraz z Aerodynamics (1L) - Rocketry (2L), wraz z Globenet (8E) - Global Defence (7WO)
Otrzymywanie: Machine gunner (j), Artillery (j)
Priorytet: Potrzebne tylko w razie rozwoju aerodynamiki. Trójka.
Zastosowanie: Dzięki odkryciu materiałów wybuchowych otrzymujesz aż dwie jednostki, z których żadna nie przypadła mi do gustu. Pierwszą z nich jest ciężka piechota, przydatna, ale szybko wypierana przez piechotę morską. Drugą - artyleria, zbyt wolna i zbyt słaba by ją gdziekolwiek ciągnąć. Słowem: nie ma sensu wynajdowania materiałów wybuchowych, jeżeli nie odkryłeś jeszcze aerodynamiki.

Symbol: 7WO
Nazwa: Global Defence (Obrona globalna)
Niezbędne nauki: Globenet (8E), Explosives (6WO)
Nauki udostępniane: -
Otrzymywanie: The Agency (c)
Priorytet: Może na to nie wygląda, ale jest bardzo ważna. Trójka z plusem.
Zastosowanie: Sama w sobie jest niezwykle nieciekawa, ale posiada jeden duży atut. Agencja bowiem, jako jeden z cudów świata, daje wszystkim Twoim miastom ochronę przed wrogimi szpiegami. Stąd jeden wniosek, jeżeli ktoś zaczyna sabotować Ci miasta, nie masz innego wyjścia, jak wynaleźć Global Defence i zbudować Agencję.

Wynalazki morskie (P):

Symbol: 1P
Nazwa: Toolmaking (Wyrób narzędzi)
Niezbędne nauki: -
Nauki udostępniane: Shipbuilding (2P), wraz z Mining (1K) - Bronze Working (1WO) i Stone Working (2K)
Otrzymywanie: Slaver (j), Warrior (j), Roads (u)
Priorytet: Na początku gry powinieneś mieć już wynaleziony wyrób narzędzi. Lecz jeżeli nie - pięć.
Zastosowanie: Daje dostęp do aż trzech nauk: do budowy statków oraz do wytopu brązu i żelaza. Ponadto otrzymujesz dwie jednostki, z których jedna (wojownik) jest całkowicie nieprzydatna, natomiast druga powinna być przez Ciebie często używana. Łowca niewolników bowiem dostarcza Tobie taniej siły roboczej, która będzie mogła budować w Twoim królestwie, przykładowo drogi łączące jedno miasto z innymi.

Symbol: 2P
Nazwa: Shipbuilding (Budowa statków)
Niezbędne nauki: Toolmaking (1P)
Nauki udostępniane: Wraz z Iron Working (2WO) - Hull making (3P)
Otrzymywanie: Trireme (j), Labirynth (c), Nets (u)
Priorytet: Ważne, jeżeli właśnie rozpoczynasz ekspansję morską. Czwórka.
Zastosowanie: Otrzymujesz bardzo przydatną na starcie jednostkę - triremę. Dzięki niej będziesz mógł poznać, co otacza Twoją wyspę, otrzymasz również możliwość przygotowywania się do ekspansji na inne wyspy. Zbudowanie labiryntu daje Tobie plus w postaci darmowych karawan - czyli szybka rozbudowa handlu, natomiast zarzucanie sieci zwiększa żywność w najbliższym mieście od 5 do 20 jednostek.

Symbol: 3P
Nazwa: Hullmaking (Tworzenie kadłubów)
Niezbędne nauki: Iron Working (2WO), Shipbuilding (2P)
Nauki udostępniane: wraz z Astronomy (1F) - Ocean Faring (4P)
Otrzymywanie: Longship (j)
Priorytet: Jeżeli jesteś na wyspie to pięć. W innym wypadku trójka.
Zastosowanie: Miałeś pecha i zacząłeś grę na wyspie? Nic straconego! Dzięki budowie długich łodzi Twoi osadnicy będą mogli przenieść się na inne wyspy lub może na jakiś większy kawałek lądu. Długie łodzie zabierają na pokład dwie jednostki i posiadają większy niż triremy współczynnik ataku i obrony. Co najważniejsze jednak - nie powstrzyma ich każd większa kałuża... Przy tym - słowo - długie łodzie powinny wystarczyć Ci na długo...

Symbol: 4P
Nazwa: Ocean Faring (Podróże morskie)
Niezbędne nauki: Astronomy (1F), Hullmaking (3P)
Nauki udostępniane: wraz z Raiload (5OM) - Steel (5P)
Otrzymywanie: Fisheries (r), East India Company (c)
Priorytet: Mało ważne, chyba, że interesuje Cię cud świata. Mierna z plusem.
Zastosowanie: Podróże morskie nie są jakimś sposobem na sukces, więc jeżeli nie masz zbyt dużo miast w okolicach wody, to zaniechaj wynajdywania jej. Daje ona bowiem Tobie same dodatki związane z wodą. Rybiarnie zwiększają żywność w twoim mieście, natomiast cud świata - Kompania Zachodnioindyjska, daje Tobie pięć sztuk złota za każdy wodny szlak handlowy oraz zwiększa szybkość łodzi o 1.

Symbol: 5P
Nazwa: Steel (Stal)
Niezbędne nauki: Ocean Faring (4P), Raiload (5OM)
Nauki udostępniane: wraz z Arcologies (8K) - Sea Colonies (6P)
Otrzymywanie: Battleship (j)
Priorytet: Jeżeli walczysz o panowanie nad wodą to pięć. W innym wypadku dwa.
Zastosowanie: Dostajesz do ręki wspaniałą zabawkę, jaką jest pancernik, potężny okręt wojenny, którego ciężko jest nawet drasnąć (obrona 15). Jeśli zaś dodać do tej imponującej liczby 20 ataku otrzymamy zabawkę gotową zniszczyć wszystkie statki wroga. Oprócz tego stal daje Ci możliwość (w połączeniu z Arcologies) budowy wodnych miast.

Symbol: 6P
Nazwa: Sea Colonies (Kolonie morskie)
Niezbędne nauki: Arcologies (8K), Steel (5P)
Nauki udostępniane: Ultra-Pressure Machinery (7P)
Otrzymywanie: Sea Engineer (j), Stealth Sub (j), Undersea Tunnels (r), Undersea Mines (r)
Priorytet: Ważne, ważne, ważne. Piątka.
Zastosowanie: Po wynalezieniu kolonii morskich najwyższa pora rozszerzyć ekspansję na morze. Otrzymujesz bowiem takie niespodzianki jak niewidzialną łódź podwodną, zabierającą na swój pokład cztery bomby atomowe, czy też dużo ważniejszego inżyniera morskiego, mogącego zakładać miasta w głębinach wód. Oprócz tego możesz budować tunele łączące miasta wodne z miastami naziemnymi oraz wodne kopalnie. Wynalezienie kolonii morskich owocuje także w możliwości wynalezienia urządzeń ultra-ciśnieniowych.

Symbol: 7P
Nazwa: Ultra-Pressure Machinery (Urządzenia ultra-ciśnieniowe)
Niezbędne nauki: Sea Colonies (6P)
Nauki udostępniane: Future Sea 1 (8P)
Otrzymywanie: Crawler (j), Plasma destroyer (j), Advanced undersea mines (r)
Priorytet: Po wynalezieniu tego morza należą do Ciebie. Czwórka z plusem.
Zastosowanie: Dostajesz dwie jednostki, które powinny zapewnić Ci władzę nad morzami. Pierwsza z nich - crawl, zezwala na transport pięciu jednostek w głębiny morskie w ramach podboju obcych miast. Druga to plasma destroyer, godny następca pancernika, który jest nie tylko jeszcze lepszy w ataku ale i wyraźnie szybszy od poprzednika. Ponadto będziesz mógł rozpocząć budowę podwodnych zaawansowanych kopalń, które walnie zwiększają produkcję przychód w morskim mieście.

Symbol: 8P i dalej
Nazwa: Future Sea (Poznawanie mórz jutra)
Niezbędne nauki:
Nauki udostępniane: Future Sea do 10
Otrzymywanie: Mega undersea mines (r) przy Future Sea 2
Priorytet: Nieważna od Future Sea 2. Mierna z minusem.
Zastosowanie: Jak to zwykle bywa w wynalazkach przyszłości, kreatorzy gry nie bardzo się postarali. Przy Future Sea 2 jednak otrzymasz przynajmniej Mega undersea mines, mogące dodać do produkcji w Twym mieście nawet do 150 punktów! Poza tym wynalezienie każdego Future Sea zwiększa liczbę punktów, którymi będziesz mógł pochwalić się na końcu rozgrywki.

Agresywna wojna (AW):

Symbol: 1AW
Nazwa: Agriculture (Uprawa)
Niezbędne nauki: -
Nauki udostępniane: Domestication (2AW), Writing (1WK)
Otrzymywanie: Granary (b), Farms (u)
Priorytet: Ważne, bo zapoczątkowuje ważne odkrycia. Czwórka.
Zastosowanie: Po odkryciu osiadłego trybu życia, czyli uprawy, stoją przed tobą dwa kolejne ważne wynalazki: pismo zapoczątkowujące wynalazczość kulturalną oraz hodowlę zwierząt domowych. Oprócz tego możesz od razu zacząć budować spichrze zmniejszające używaną ilość żywności w mieście oraz farmy dodające 5 jednostek żywności do miasta.

Symbol: 2AW
Nazwa: Domestication (Hodowla)
Niezbędne nauki: Agriculture (1AW)
Nauki udostępniane: wraz z Iron Working (2WO) - Stirrup (3AW)
Otrzymywanie: Mounted Archer (j), Marketplace (b)
Priorytet: ważna z powodu targów. Trójka.
Zastosowanie: Po wynalezieniu hodowli możesz rozpocząć budowę konnych łuczników, którzy sprawdzają się jako jednostki zwiadowcze. Możesz również wytyczać w miastach miejsca pod place handlowe zwiększające twoje przychody o pięćdziesiąt procent. Wreszcie - możesz wynaleźć strzemiona, kolejną naukę związaną z agresywną wojną.

Symbol: 3AW
Nazwa: Stirrup (Strzemiona)
Niezbędne nauki: Iron Working (2WO), Domestication (2AW)
Nauki udostępniane: wraz z Gunpowder (4WO) - Cavalry Tactics (4AW)
Otrzymywanie: Knight (j)
Priorytet: Ważne, jeżeli prowadzisz politykę wojenną. Czwórka.
Zastosowanie: Otrzymujesz tylko możliwość stworzenia kawalerii oraz jedną jednostkę. Jedną, ale godną! Rycerz, z jego mobilnością, umiejętnością ataku i całkiem dobrą obroną długo nie będzie musiał obawiać się przeciwników na planszy. No chyba, że wróg też wyszkoli rycerzy. Ty wtedy jednak powinieneś mieć już Kawalerię.

Symbol: 4AW
Nazwa: Cavalry Tactics (Kawaleria)
Niezbędne nauki: Gunpowder (4WO), Stirrup (3AW)
Nauki udostępniane: wraz z Mass Production (7OM) - Tank Warfare (5AW)
Otrzymywanie: Cavalry (j)
Priorytet: Ważne, jeżeli nadal prowadzisz politykę wojenną. Czwórka z minusem.



Zastosowanie: Dzięki wynalezieniu kawalerii otrzymujesz silną i zręczną jednostkę gotową zrobić porządek nawet z najmocniejszym wrogiem. Jeżeli dotychczas nie mogłeś dać sobie rady z wrogiem, to teraz powinieneś go zmiażdżyć dzięki aliansowi kawalerii z muszkieterami. To połączenie zwiększa szansę powodzenie w bitwach aż o siedemdziesiąt procent!

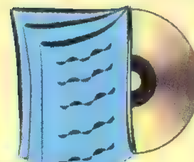
Symbol: 5AW
Nazwa: Tank Warfare (Używanie czołgów)
Niezbędne nauki: Mass production (7OM), Cavalry Tactics (4AW)
Nauki udostępniane: -
Otrzymywanie: Tank (j)
Priorytet: Sam nie wiem, czy warto. Jak na naukę końcową to jest ona po prostu słaba. Dwa plus.
Zastosowanie: Otrzymujesz zaledwie jedną jednostkę, choć przyznam, że jest ona całkiem dobra. Czołgi - bo o nich tutaj mowa - posiadają dużą wartość ataku, trochę mniejszą wartość obrony oraz bardzo dużą prędkość. Można łączyć je z War Walkerami, by podwoić szansę podbicia wroga, lub produkować roboty wojenne zamiast czołgów.

Wynalazki kulturalne (WK):

Symbol: 1WK
Nazwa: Writing (Pismo)
Niezbędne nauki: Agriculture (1AW)
Nauki udostępniane: Jurisprudence (2WK), Trade (1E)
Otrzymywanie: -
Priorytet: Ważne, bo zezwala na rozwój w dwóch ważnych naukach dla Twojej cywilizacji. Czwórka.
Zastosowanie: Nieważne co daje, bo pismo - co dziwne - nie daje nic. Ważne jest, że to właśnie ono zapoczątkowuje rozwój kulturalny i handlowy Twojego państwa. Nie ma więc co oszczędzać naukowców - pismo i tak musisz wynaleźć.

Symbol: 2WK
Nazwa: Jurisprudence (Rozwaga prawna)
Niezbędne nauki: Writing (1WK)
Nauki udostępniane: wraz z Religion (1F) - Philosophy (3WK)
Otrzymywanie: Corthouse (b), Samurai (j), Chichen Itza (c)
Priorytet: Nawet więcej niż ważne - bo prowadzi do klasycznej edukacji. Cztery.
Zastosowanie: W dawnej cywilizacji nazywało się to Code of Laws, choć funkcjonowało prawie tak samo. Po wynalezieniu rozwagi prawnej możesz zacząć produkować w swoich miastach władzę sądową (courthouse), zmniejszającą przestępczość w miastach o 50 procent, będziesz mógł również budować samurajów, którzy przydają się, jeżeli wynalazłeś ich wcześniej niż inni rycerstwo. Dostępny cud świata to Chichen Itza, niszczący całkowicie przestępczość w całej cywilizacji - aż do wynalezienia produkcji masowej.

Symbol: 3WK
Nazwa: Philosophy (Filozofia)
Niezbędne nauki: Jurisprudence (2WK), Religion (1F)
Nauki udostępniane: wraz z Geometry (3K) - Classical Education (4WK)
Otrzymywanie: Academy
Priorytet: Nawet bardzo ważne - dalsza droga do klasycznej edukacji. Pięć z minusem.
Zastosowanie: Następny wynalazek to edukacja klasycz-



na, co zwiększa jeszcze mus wynalezienia filozofii. Ponadto zezwala ona na produkcję w Twoich miastach akademii. Jest ona o tyle ważna, że zwiększa rozwój wiedzy w miastach o 50 procent oraz o połowę od każdego mieszkańca znajdującego się w mieście.

Symbol: 4WK
Nazwa: Classical Education (Edukacja klasyczna)
Niezbędne nauki: Philosophy (3WK), Geometry (3K)
Nauki udostępniane: wraz z Optics (3F) - Medicine (1M), wraz z Agricultural Revolution (1OM) - Printing Press (5WK)
Otrzymywanie: University (b), Abolitionist (j)
Priorytet: Równie ważne co filozofia. Pięć z minusem.
Zastosowanie: Będziesz mógł używać Abolitionistów, którzy jednak w moim państwie nie mieli zbyt dużego powodzenia. Oprócz tego będziesz mógł budować w każdym Twoim mieście uniwersytety zwiększające wynalazczość w danym mieście o 50 procent. Klasyczna edukacja jest potrzebna także po to, byś mógł zająć się odkryciem i rozwojem medycyny.

Symbol: 5WK
Nazwa: Printing Press (Wynalazek druku)
Niezbędne nauki: Classical Education (4WK), Agricultural Revolution (1OM)
Nauki udostępniane: wraz z Mechanical Clock (2OM) - Age of Reason (6WK)
Otrzymywanie: Publishing house (b), Guttenberg Bible (c)
Priorytet: Kolejna nauka zwiększająca wynalazczość. Tym razem jednak piątka.
Zastosowanie: Po wynalezieniu druku możesz budować w każdym mieście budynki wydawnicze, zwiększające rozwój nauki w miastach o 25 procent, oraz zwiększające naukę o połowę od mieszkańca. Oprócz tego możesz zbudować potężny cud świata - Biblię Guttenberga - zwiększającą wiedzę o 10 procent w każdym mieście i eliminującą nawrócenia dawane przez obcych kleryków.

Symbol: 6WK
Nazwa: Age of Reason (Wiek rozumu)
Niezbędne nauki: Printing Press (5WK), Mechanical Clock (2OM)
Nauki udostępniane: Democracy (4U), wraz z Mass Production (7OM) - Conservation (7WK), wraz z Nationalism (4E) - Economics (5E)
Otrzymywanie: Emancipation Act (c)
Priorytet: Mniej ważny od poprzednich w otrzymywaniu, za to dający trzy ciekawe nauki. Czwórka.
Zastosowanie: Dzięki wiekowi rozumu możesz wynaleźć demokrację, ekonomię oraz konserwację. Możesz także wybudować kolejny cud świata - Emancipation Act - znoszący niewolę w każdym państwie i zmniejszające o 3 radość na 5 tur w każdym obcym mieście posiadającym niewolników.

Symbol: 7WK
Nazwa: Conservation (Konserwacje)
Niezbędne nauki: Age of Reason (6WK), Mass Production (7OM)
Nauki udostępniane: wraz z Genetic Tailoring (6M) - Ecotopia (7U), wraz z Nano-Assembly (10OM) - Gaia Theory (8WK)
Otrzymywanie: Recycling Plant (b)
Priorytet: Niestety, tendencja spadkowa. Tylko trójka, i to z powodu recycling plant.
Zastosowanie: Dzięki conservation będziesz mógł produkować w twoich miastach zakłady przetwórcze, zmniejszające zanieczyszczenie w danym mieście o dwieście procent oraz zmniejszające zanieczyszczenie na świecie. Będziesz mógł także wynaleźć Teorię Gaia oraz ustrój Ecotopię.

Symbol: 8WK
Nazwa: Gaia Theory (Teoria Gaia)
Niezbędne nauki: Nano-assembly (10OM), Conservation (7WK)
Nauki udostępniane: Future Cultural 1 (9WK)
Otrzymywanie: Gaia Controller (c)
Priorytet: Ważne, jeżeli Ziemi grozi globalna katastrofa. Trójeczka z plusem.
Zastosowanie: Możesz zbudować chlubny cud świata, jakim jest Gaia Kontroler (Kontroler Gai - Ziemi). Zwiększa on dostęp żywności w Twojej cywilizacji o 25 procent oraz eliminuje zagrożenie globalnych klęsk na Ziemi.

Symbol: 9WK i dalej
Nazwa: Future Cultural (Kultura jutra)
Niezbędne nauki: Gaia Theory (8WK)
Nauki udostępniane: Future Cultural do 10
Otrzymywanie: -
Priorytet: Po prostu niepotrzebne. Jedynka.
Zastosowanie: Zmniejsza zanieczyszczenie w Twojej krainie oraz zwiększa punkty otrzymane na końcu rozgrywki. Namacalnie jednak - nieprzydatne.



Odkrycia mechaniczne (OM):

Symbol: 1OM
Nazwa: Agricultural Revolution (Rewolucja rolnicza)
Niezbędne nauki: Trade (1E), Classical Education (4WK)
Nauki udostępniane: wraz z Alchemy (3WO) - Gunpowder (4WO), wraz z Classical Education (4WK) - Printing Press (5WK), wraz z Ocean Faring (4P) - Mechanical Clock (2OM)
Otrzymywanie: Pikeman (j), Mill (b), Advanced farms (u)
Priorytet: Rozpoczyna odkrycia mechaniczne i daje wybór trzech nauk do odkrycia. Czwórka z plusem.
Zastosowanie: Budowa Pikinierów może się przydawać przez pewien okres, ale szczerze w to wątpię. Bardziej przydatne są tutaj młyny, zwiększające produkcję w danym mieście o 50 procent oraz zaawansowane farmy zwiększające przychód żywności do miasta o 15. Poza tym możesz wybrać jedną z trzech dostępnych nauk. Osobiście radziłbym wynaleźć Mechanical Clock, a następnie Gunpowder.

Symbol: 2OM
Nazwa: Mechanical Clock (Zegar mechaniczny)
Niezbędne nauki: Agricultural Revolution (1OM), Ocean Faring (4P)
Nauki udostępniane: Machine Tools (3OM), wraz z Printing Press (5WK) - Age of Reason (6WK)
Otrzymywanie: City Clock (b)
Priorytet: Ważne, bo otrzymujesz dostęp do dwóch ważnych wynalazków. Trójka.
Zastosowanie: Przede wszystkim będziesz mógł wynaleźć wiek rozumu, a także narzędzia maszynowe. Ponadto będziesz mógł produkować w swoich miastach wielkie zegary, dające jedną złotą jednostkę za każdego mieszkańca żyjącego w tym mieście.

Symbol: 3OM
Nazwa: Machine Tools (Narzędzia maszynowe)
Niezbędne nauki: Mechanical clock (2OM)
Nauki udostępniane: wraz z Cannon Making (5WO) - Industrial Revolution (4OM)
Otrzymywanie: Ship of the Line (j)
Priorytet: Prowadzi do rewolucji przemysłowej. Trójka.
Zastosowanie: Najkrótsza droga do rewolucji przemysłowej. Po wynalezieniu narzędzi tworzonych maszynowo będziesz mógł wypuścić na wody liniowce - statki mogące bronić Twoich terenów, transportować jednostki, a także atakować wrogów, zarówno poprzez bombardowanie jak i w starciu bezpośrednim.

Symbol: 4OM
Nazwa: Industrial Revolution (Rewolucja przemysłowa)
Niezbędne nauki: Machine Tools (3OM), Cannon Making (5WO)
Nauki udostępniane: wraz z Economics (5E): Raiload (5OM) i Communism (U)
Otrzymywanie: Factory (b)
Priorytet: Historycznie - bardzo ważna. W grze - dużo mniej. Trójka.
Zastosowanie: Przede wszystkim po przeprowadzeniu rewolucji przemysłowej będziesz mógł wynaleźć kolej. Oprócz tego możesz rozpocząć budować w miastach fabryki: zwiększają produkcję w danym mieście o 50, zrzeszają robotników oraz zwiększają zanieczyszczenie pobliskich terenów o 100 procent.

Symbol: 5OM
Nazwa: Raiload (Koleje żelazne)
Niezbędne nauki: Economics (5E), Industrial Revolution (4OM)
Nauki udostępniane: wraz z Ocean Faring (4P) - Steel (5P), wraz z Chemistry (2M) - Oil Refining (6OM), wraz z Economics (5E) - Corporation (6E), Electricity (1EL)
Otrzymywanie: Railoads (u)
Priorytet: Dużo do nauczenia się. Czwórka.
Zastosowanie: Przede wszystkim wynalezienie kolei zezwala na poznanie kolejnych aż czterech wynalazków, z których przynajmniej dwa są bardzo ważne: rafinerie naftowe i elektryczność. Możesz także poprowadzić między Twoimi miastami tory kolejowe, bardzo ułatwiające ruch między owymi miastami.

Symbol: 6OM
Nazwa: Oil Refining (Rafinerie naftowe)
Niezbędne nauki: Chemistry (2M), Raiload (5OM)
Nauki udostępniane: wraz z Cannon Making (5WO) - Explosives (6WO), Mass Production (7OM)
Otrzymywanie: Submarine (j), Oil refinery (b)
Priorytet: Pozwala wynaleźć Mass Production. Trójka z plusem.
Zastosowanie: Wynalezienie rafinerii naftowych zezwala na produkcję łodzi podwodnych, jednej z najlepszych jednostek wodnych. Możesz także rozpocząć w miastach budowę rafinerie naftowych: zwiększają zanieczyszczenia pobliskich terenów aż o 200 procent, jednak zwiększają produkcję w mieście o 50 procent. Wreszcie: możesz wynaleźć produkcję taśmową, jeden z najważniejszych wynalazków w całej grze.

Symbol: 7OM
Nazwa: Mass Production (Produkcja taśmowa)
Niezbędne nauki: Oil Refining (6OM)
Nauki udostępniane: wraz z Cavalry Tactics (4AW) - Tank Warfare (5AW), wraz z Age of Reason (6WK) - Conservation (7WK), wraz z Computer (2EL) - Robotics (8AW)
Otrzymywanie: Troop ship (j), Destroyer (j), Marine (j)
Priorytet: Ode mnie dużo punktów. Piątka.
Zastosowanie: Produkcja taśmowa zezwala na wynalezienie walki czołgami, co sprawia, że w użyciu pojawiają się czołgi, oraz odkrycie robotyki, czyli produkcji robotów wojennych. Oprócz tego możemy od razu zacząć produkować niszczyciele, chroniące naszych wód przed łodziami podwodnymi, transporty - transportujące do pięciu jednostek na wodzie oraz moją ukochaną piechotę morską sprawdzającą się w obronie, ataku i nie wiem w czym jeszcze :))

Symbol: 8OM
Nazwa: Robotics (Robotyka)
Niezbędne nauki: Computer (2EL), Mass Production (7OM)
Nauki udostępniane: AI Surveillance (9OM)
Otrzymywanie: War Walker (j), Robotic Plant (b), Automated Fisheries (u), Mega Mines (u)



Priorytet: Równie ważne co produkcja taśmowa. Piątka, choć z minusem.
Zastosowanie: Wynalezienie robotyki jest bardzo przydatne z powodu możliwości rozbudowy terenów w pobliżu naszych miast. Zautomatyzowane rybiarnie zwiększają dochód żywności nawet do 60 jednostek, a mega kopalnie zwiększają produkcję (do 45) oraz przychody. Możemy także budować roboty wojenne, które w połączeniu z czołgami tworzą niezniszczalną parę. Fabryki robotów budowane bezpośrednio w miastach zwiększają produkcję o 50, jednak zwiększają zarazem zanieczyszczenie o 100 procent.

Symbol: 9OM
Nazwa: AI Surveillance (Nadzór sztucznej inteligencji)
Niezbędne nauki: Robotics (8OM)
Nauki udostępniane: wraz z Neutral Interface (5EL) - Nano-Assembly (10OM), Technocracy (9U)
Otrzymywanie: Security Monitor (b), Spy Plane (j)
Priorytet: Ważna, bo daje dostęp do dwóch ważnych nauk. Czwórka.
Zastosowanie: Dzięki nadzorowi sztucznej inteligencji będziemy mogli wprowadzić w państwie technokrację. Możemy także budować nową jednostkę - samolot szpiegowski, który ukaże nam ostatnie zasłonięte części mapy, oraz nowy budynek - robot strażniczy, zwiększający produkcję o 25, zmniejszający przestępstwo o 50 i zanieczyszczenia o 100 procent.

Symbol: 10OM
Nazwa: Nano-Assembly (Nano-Zgromadzenie)
Niezbędne nauki: AI Surveillance (9OM), Neutral Interface (5EL)
Nauki udostępniane: wraz z Ecotopia (7U) - Eden Project (11OM), wraz z Conservation (7WK) - Gaia Theory (8WK)
Otrzymywanie: Nanite Factory (b), Nanopedia (c), Nanite Defuser (c)
Priorytet: Ważna w ogóle. Trzy z plusem.
Zastosowanie: Możesz produkować w mieście nano-fabryki zwiększający przychód pieniędzy do Twojego skarbca oraz aż dwa cuda świata. Pierwszy z nich - Nanopedia - zwiększa efekt specjalistów działających w Twojej cywilizacji o 100 procent, natomiast drugi - Nanite Defuzer - eliminuje wszystkie używane przez cywilizacje bomby atomowe.

Symbol: 11OM
Nazwa: Eden Project (Projekt Eden)
Niezbędne nauki: Nano-Assembly (10OM), Ecotopia (7U)
Nauki udostępniane: -
Otrzymywanie: The Eden Project (c)
Priorytet: Ważna z powodu cudu świata. Czwórka.
Zastosowanie: Możesz zbudować naprawdę przydatny dla Ciebie i uciążliwy dla wrogów cud świata - Eden Project. Po pierwsze: niszczy on trzy najbardziej zanieczyszczone miasta na całej Ziemi, a po drugie: zezwala na produkcję Eko Rangerów, jednostki, która potrafi zniszczyć każde miasto bez znieczulenia: wystarczy jedynie podjechać pod miasto i zdetonować je wraz z jednostką. Zostanie po nich piękny rezerwat przyrody.

Elektryczność (EL)

Symbol: 1EL
Nazwa: Electricity (Elektryczność)
Niezbędne nauki: Raiload (5OM)
Nauki udostępniane: wraz z Mass Media (7E) - Computer (2EL)
Otrzymywanie: Edison Lab (c), Advanced mines (u)
Priorytet: Ważne z powodu cudu świata. Trójka.
Zastosowanie: Po wynalezieniu elektryczności, będziesz mógł zbudować kolejny do kolekcji cud świata - laboratorium Edisona. To zaś przyczyni się walnie do Twojej wynalazczości. Ponadto będziesz mógł budować zaawansowane farmy, zwiększające żywność w Twoich miastach o 15 jednostek.

Symbol: 2EL
Nazwa: Computer (Komputery)
Niezbędne nauki: Mass Media (7E), Computer (2EL)
Nauki udostępniane: wraz z Mass Production (7OM) - Robotics (8OM), wraz z Space Flight (4L) -Superconductor (3EL), wraz z Genetics (4M) - Human Cloning (5M)
Otrzymywanie: Computer Centre (b), Internet (c)
Priorytet: Ważny cud, ważne nauki. Czwórka.
Zastosowanie: Przede wszystkim możliwe staje się wynalezienie Internetu, które zezwala "ściągnąć" od obcej cywilizacji do dziesięciu nauk na erę. Ponad to będziesz mógł budować w miastach stanowiska komputerowe, zwiększające wynalazczość w mieście o 50 procent oraz dodające po 1/2 nauki od mieszkańca. Wynalazek komputerów jest także ważny z powodu udostępnianych kolejnych wynalazków, takich jak klonowanie czy też nadprzewodnik.

Symbol: 3EL
Nazwa: Superconductor (Nadprzewodnik)
Niezbędne nauki: Space flight (4L), Computer (2EL)
Nauki udostępniane: Unifed Physics (4EL)
Otrzymywanie: Rail Launcher (b), Maglevs (u)
Priorytet: Po prostu ważne. Czwórka.
Zastosowanie: Po wynalezieniu nadprzewodnika będziesz mógł zamienić tory kolejowe na maglevs, zmniejszające poruszanie się aż do 1/10. Będziesz mógł także budować w miastach Rail Launchery, które mogą wyrzucać Twoje jednostki w kosmos. Możliwe staje się również ujednolicenie fizyki.

Symbol: 4EL
Nazwa: Unified Psychics (Ujednolicona fizyka)
Niezbędne nauki: Superconductor (3EL)
Nauki udostępniane: Neural Interface (5EL), wraz z Human Cloning (5M) - Cryonics (7M)
Otrzymywanie: Forcefield (b), National Shield (c)
Priorytet: Jeżeli obawiasz się o swoje miasta to trzy plus.
Zastosowanie: Po ujednoliceniu fizyki możliwe staje się wybudowanie cudu świata - Tarczy Narodowej ochraniającej Twoje miasta przed wrogiem, czyli tworzącej nad każdym miastem pole siłowe. Możesz także budować pola siłowe osobno, tj. bez konieczności budowy cudu. Dodają one +12 do obrony miasta.

Symbol: 5EL
Nazwa: Neural Interface (Interfejs neuralny)
Niezbędne nauki: Unified Physics (4EL)
Nauki udostępniane: wraz z AI Surveillance (9OM) - Technocracy (9U), Live Extension (6EL)
Otrzymywanie: Bio Memory Chip (b), Cyber Ninja (j), Sensorium (c)
Priorytet: Ważne z powodu otrzymywania. Czwórka z plusem.
Zastosowanie: Od teraz będziesz mógł budować w mieście wszczepy pamięci, zwiększające wynalazczość w danym mieście o 50 procent oraz zwiększające wynalazczość o połowę od każdego mieszkańca. Ponadto możesz wybudować Sensorium, eliminujące w całej Twojej cywilizacji niezadowolenie wynikające z przeludnienia oraz zanieczyszczeń. Ponadto szpieg zostanie zastąpiony cybernetycznym ninją, posiadającym podobne umiejętności, lecz będącym dużo skuteczniejszym od swojego poprzednika.

Symbol: 6EL
Nazwa: Life Extension (Przedłużenie życia)
Niezbędne nauki: Neutral interface (5EL)
Nauki udostępniane: Virtual Democracy (10U)
Otrzymywanie: Body Exchange (b), Immunity chip (c)
Priorytet: Kto o tym nie marzy? Czwórka.
Zastosowanie: Przedłużenie życia ma jedno, główne zadanie - poprawić zadowolenie Twoich poddanych. Możliwość zmiany ciała bowiem zwiększa zadowolenie w mieście o 3 jednostki, a cud świata - wszczep niewrażliwości - zwiększa we wszystkich miastach zadowolenie o 5 oraz chroni Twoją cywilizację przed atakami biologicznymi i chemicznymi. Ponadto możliwe staje się wynalezienie wirtualnej demokracji - jednego z najlepszych ustrojów.

Nauki Medyczne (M)

Symbol: 1M
Nazwa: Medicine (Medycyna)
Niezbędne nauki: Classical education (4WK), Optics (3F)
Nauki udostępniane: Chemistry (2M)
Otrzymywanie: Hospital (b)
Priorytet: Jak na początek to mało ważne. Mierna.
Zastosowanie: Medycyna daje jedynie możliwość budowania szpitali w miastach. Te budynki również nie oferują zbyt wiele - zmniejszają jedynie przeludnienie w miastach o trzy jednostki. Po prostu - mało przydatne.

Symbol: 2M
Nazwa: Chemistry (Chemia)
Niezbędne nauki: Medicine (1M)
Nauki udostępniane: wraz z Corporation (6E) - Pharmaceuticals (3M)
Otrzymywanie: -
Priorytet: Nieprzydatna. Jak w życiu ;). Jedynka
Zastosowanie: Jakie? Pozwala jedynie w połączeniu z korporacją wynaleźć leki farmaceutyczne, czyli ciągnąć beznadziejną linię medycyny.

Symbol: 3M
Nazwa: Pharmaceuticals (Leki farmaceutyczne)
Niezbędne nauki: Chemistry (2M), Corporation (6E)
Nauki udostępniane: wraz z Electrification (6K) - Genetics (4M)
Otrzymywanie: Drug Store (b), Contraception (c)
Priorytet: Nareszcie coś przydatnego w medycynie. Trójka plus.
Zastosowanie: Dzięki wynalezieniu leków farmaceutycznych możliwe staje się budowanie w miastach aptek, dodających w miastach trzy do radości oraz 25 jednostek do produkcji. Ponad to możesz zbudować cud świata zwiększający zadowolenie w całej Twojej krainie o pięć jednostek.

Symbol: 4M
Nazwa: Genetics (Genetyka)
Niezbędne nauki: Electrification (6K), Pharmaceuticals (3M)
Nauki udostępniane: wraz z Computer (2EL) - Human Cloning (5M)
Otrzymywanie: Infector (j), Genome project (c)
Priorytet: Od tej pory warto inwestować w medycynę. Czwórka.
Zastosowanie: Do swej dyspozycji dostajesz wspaniałą jednostkę, jaką są zarażacze. Potrafią oni infekować miasta, zmniejszając w nich radość i nie tylko. Możesz w jednym ze swoich miast zbudować także cud świata zwiększający pro-



dukcję we wszystkich miastach o 10 procent, oraz podwyższający o 10 procent zdrowie wszystkich Twoich jednostek.
Symbol: 5M
Nazwa: Human Cloning (Klonowanie człowieka)
Niezbędne nauki: Computer (2EL), Genetics (4M)
Nauki udostępniane: Genetic Tailoring (6M), wraz z Unified Physics (4EL) - Cryonics (7M), wraz z Technocracy (9U) - Mind Control (8M)
Otrzymywanie: Micro defense (b), Incubation Centre (b)
Priorytet: Daje dostęp do aż trzech nauk oraz dwa budynki. Czwórka.
Zastosowanie: Powiedzmy, że wróg zbudował swojego pierwszego infectora. Powiedzmy, że zaczyna nim iść na Twoją stolicę. Nie bój się, wystarczy, że zbudujesz w niej mikro obronę, chroniącą Twoje miasta przed zarażaniem i Nano-atakami. Poza tym możesz zbudować centrum inkubacyjne, zwiększające produkcję w Twoim mieście o 25 procent.

Symbol: 6M
Nazwa: Genetic Tailoring (Krawiectwo genetyczne)
Niezbędne nauki: Human Cloning (5M)
Nauki udostępniane: -
Otrzymywanie: Beef Vat (b), Food Tanks (u), Dinosaur Park (c)
Priorytet: Wkraczasz w obszary o których marzą współcześni naukowcy. Trójka plus.
Zastosowanie: Możesz budować w Twoim mieście Beef Vaty, zapobiegające głodowi mogącemu wybuchnąć w Twoim mieście. Aby się go ustrzec, możesz budować przed miastem food tanki, zwiększające dostęp żywności w mieście o 60 jednostek. Możliwe staje się także zbudowanie parku dinozaurów, zwiększającego czterokrotnie przychody z dóbr w matczynym mieście.

Symbol: 7M
Nazwa: Cryonics (Krionika)
Niezbędne nauki: Human Cloning (5M), Unified Physics (4EL)
Nauki udostępniane: -
Otrzymywanie: House of Freezing (b)
Priorytet: Heh, sam nie wiem. Dam dwójkę plus, bo budynek wygląda cool ;)
Zastosowanie: W postępie naukowym - jedynka, w możliwościach otrzymywania - mierna. Dostajesz do dyspozycji jeden, ale chociaż przydatny budynek, jakim jest "zamrażarka". Zwiększa ona przychody w danym mieście o 50 procent, oraz zwiększa zadowolenie w mieście o 5 jednostek. To ostatnie jednak tylko wtedy, gdy dominującym ustrojem u Ciebie jest teokracja.



Symbol: 8M
Nazwa: Mind Control (Kontrola umysłu)
Niezbędne nauki: Technocracy (9U), Human Cloning (5M)
Nauki udostępniane: -
Otrzymywanie: Mind Controller (b), AI Entity (c)
Priorytet: Przydatne. Czwórka.
Zastosowanie: Dzięki zastosowaniu kontroli umysłu będziesz mógł budować w swoich miastach kontrolery umysłu, zarówno drogie jak i przydatne (m.in. cofa niezadowolenie w mieście oraz usuwa niewolnictwo - jeżeli jeszcze jest), a także będziesz mógł zbudować kolejny cud świata - Istniejący Byt AI, który powoduje, że wszystkie Twoje miasta, niezależnie od sytuacji tam panującej - są zadowolone.

Nauki ekonomiczne (E)

Symbol: 1E
Nazwa: Trade (Handel)
Niezbędne nauki: Writing (1WK)
Nauki udostępniane: wraz z Classical Education (4WK) - Agricultural Revolution (1OM), Bureaucracy (2E)
Otrzymywanie: Caravan
Priorytet: Dzięki tej nauce możesz rozpocząć handel w państwie. Pięć.
Zastosowanie: Bardzo ważne. Zasłużona piątka przede wszystkim za karawany które będą krzewić handel pomiędzy miastami. Ponadto możliwe staje się wynalezienie rewolucji rolniczej i biurokracji.

Symbol: 2E
Nazwa: Bureaucracy (Biurokracja)
Niezbędne nauki: Trade (1E)
Nauki udostępniane: wraz z Jurisprudence (2WK) - Banking (3E), Republic (3U)
Otrzymywanie: Diplomat (j), Confucius Academy (c)
Priorytet: Dostajesz w ręce dyplomatów. Czwórka.
Zastosowanie: Dzięki biurokracji możesz zakładać ambasady w obcych państwach - za pomocą dyplomatów. Możliwe staje się także zbudowanie cudu świata - Akademii Konfucjusza, eliminującego niezadowolenie w stolicy oraz miastach będących w niewielkiej odległości od niej.

Symbol: 3E
Nazwa: Banking (Bankowość)
Niezbędne nauki: Bureaucracy (2E), Jurisprudence (2WK)
Nauki udostępniane: wraz z Printing Press (5WK) - Nationalism (4E)
Otrzymywanie: Bank (j)
Priorytet: Przydatne ze względu na budynek. Trzy minus.
Zastosowanie: Teraz w swoich miastach będziesz mógł budować banki, zwiększające przychody złota w danym mieście o 50 procent oraz zatrudniające kupców. Ponadto możliwe staje się wynalezienie nacjonalizmu.

Symbol: 4E
Nazwa: Nationalism (Nacjonalizm)
Niezbędne nauki: Printing Press (5WK), Banking (3E)
Nauki udostępniane: wraz z Age of Reason (6WK) - Economics (5E), wraz z Electrification (6K) - Fascism (6U)
Otrzymywanie: Spy (j)
Priorytet: Daje dostęp do ekonomii. Trzy.
Zastosowanie: Masz już dyplomatów - a co za tym idzie: ambasady, najwyższa pora byś miał także szpiegów. Mogą oni bowiem szpiegować, wzniecać rewolucję w miastach, a także wysadzać w nich bombę atomową. Jak widać mają same przydatne cechy. Możesz także wynaleźć Ekonomię - bardzo przydatną naukę w środkowej części gry.

Symbol: 5E
Nazwa: Economics (Ekonomia)
Niezbędne nauki: Nationalism (4E), Age of Reason (6WK)
Nauki udostępniane: wraz z Industrial Revolution (4OM) - Communism (5U), wraz z Raiload (5OM) - Corporation (6E)
Otrzymywanie: Capitalization (b), London Exchange (c)
Priorytet: Bardzo przydatny cud świata. Czwórka.
Zastosowanie: Będziesz mógł otworzyć londyńską giełdę, która powoduje, że nie musisz płacić za utrzymanie budynków w całej cywilizacji. Możesz także "produkować" w swych miastach kapitalizację - przemieniającą produkcję na kasę. Ponadto możliwe staje się wynalezienie korporacji.

Symbol: 6E
Nazwa: Corporation (Korporacja)
Niezbędne nauki: Economics (5E), Raiload (5OM)
Nauki udostępniane: wraz z Electrification (6K) - Mass Media (7E)
Otrzymywanie: Corporate Branch (j)
Priorytet: Daje dostęp do środków masowego przekazu. Trzy.
Zastosowanie: Teraz będziesz mógł produkować w swoich miastach filie korporacyjne, mogące "podłączyć się" pod wrogie miasto i dzięki temu zwiększać przychody Twoich pieniędzy. Możliwe staje się wynalezienie środków masowego przekazu - jeżeli masz już wynalezioną elektryfikację.

Symbol: 7E
Nazwa: Mass Media (Środki masowego przekazu)
Niezbędne nauki: Electrification (6K), Corporation (6E)
Nauki udostępniane: wraz z Electricity (1EL) - Computer (2EL), Globenet (8E)
Otrzymywanie: Televangelist (j), Televison (b), Hollywood (c)
Priorytet: Po prostu ważne. Czwórka.
Zastosowanie: Z Twoich jednostek zostają wycofani klerycy - miast nich otrzymujesz Teleewangelistów, dysponujących takimi samymi umiejętnościami jak ich poprzednicy. Będziesz mógł także zbudować w każdym mieście sieć telewizyjną, zwiększającą przychody Twoich pieniędzy o 5 od mieszkańca, oraz Hollywood, dodające kolejne 2 jednostki kasy od każdego miasta podłączonego w sieć telewizyjną.

Symbol: 8E
Nazwa: Globenet (Sieć globalna)
Niezbędne nauki: Mass Media (7E)
Nauki udostępniane: wraz z Space Flight (4L) - Corporate Republic (8U), wraz z Corporate Republic (8U) Digital Encryption (9E)
Otrzymywanie: Globesat (c)
Priorytet: Przydatny cud świata. Trójka.
Zastosowanie: Po wybudowaniu kolejnego cudu świata - satelity globalnego - będziesz mógł mieć wgląd w miasta wroga. Ponadto będziesz mógł zobaczyć, jakie ma on tam jednostki i adekwatnie do nich przygotować strategię ataku lub obrony. Możesz także wynaleźć republikę korporacyjną - ustrój dający największy dochód.

Symbol: 9E
Nazwa: Digital Encryption (Odkodowywanie cyfrowe)
Niezbędne nauki: Globenet (8E), Corporate Republic (8U)
Nauki udostępniane: Subneural Ad (10E)
Otrzymywanie: Global E-Bank (c)
Priorytet: Kolejny przydatny cud świata. Trzy.
Zastosowanie: Po wybudowaniu globalnego elektronicznego banku, kolejnego cudu świata, Twoje przychody znów się zwiększą o 10 jednostek za każdą drogę handlową przeprowadzoną między Twoją a innymi cywilizacjami.

Symbol: 10E
Nazwa: Subneural Ad (Reklama podneuralna)
Niezbędne nauki: Digital Encryption (9E)
Nauki udostępniane: -
Otrzymywanie: Subneural Ad (j), ESP Centre (c)
Priorytet: I znów przydatny cud świata. Trzy.
Zastosowanie: Reklama podnerwowa, jednostka którą możesz produkować, może, tak jak jej poprzednik: corporate branch, zmniejszać produkcję w obcym mieście o 50 procent. Może także rozgłaszać plotki zmniejszające zadowolenie w obcym mieście. Możliwa staje się także produkcja kolejnego cudu świata - ESP Centre, który, między innymi, otwiera ambasady w innych państwach - i to nawet podczas wojny.

cdn.

IMPerator IMPono

producent: Empire
platforma: PC

Big Race USA

Wszystkie informacje zawarte w tym tekście dotyczą wersji 1.18. Jeśli posiadasz starszą wersję, będziesz musiał użyć patcha osiągalnego na stronie www.propinball.com Oczywiście wszystko dotyczy wersji PC pod Windowsa ale prawdopodobnie informacje te są również aktualne dla wersji DOSowej. Ważne jest też to, że ten tekst nie mówi o trybie 'head to head' - głównie dlatego, że preferowany styl gry autora to rozgrywka powolna i przemyślana. Mam nadzieję, że również dojdziecie do tak dużej wprawy która pozwoli wam poznać wszystkie tajniki tej gry.



STÓŁ

Elementy stołu są opisane patrząc od wylotu ze stołu zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeśli w tekście używam polskiej nazwy - podam ją w nawiasie na końcu objaśnienia.

Air Bag: Działa jak poduszka powietrzna pojawiająca się między fliperami - utrudnia bili wypadnięcie ze stołu

Left outlane: Zapala literę T w TRUNK

Left outer inlane: Zapala R w TRUNK. Jeśli świeci się światełko 'magnocharger', uaktywnia na 10 sekund magnes na prawej rampie. Resetuje ten licznik jeśli aktualnie trwa odliczanie.

Left inner inlane: Zapala U w TRUNK

Open the Trunk saucer: Aktywuje 'open the trunk' jeśli ten jest zaświecony. Zmienia światła 3-2-1 w czasie grania w mieście. Gdy zostanie zaliczone 1, podnosi się 'hot rod' co umożliwia walkę o 'drag speedway challenge'.

Hot Rod: Gdy samochód 'hot rod' jest podniesiony, możesz trafić w niego bilą. Zaczyna 'drag speedway challenge' w czasie normalnej gry w mieście - jest również używany podczas 'hot rod duel'.

Left Orbit: Ma zamontowany 'spinner'. Ma też urządzenie które łapie i przekierowuje bilę w odpowiednie miejsce, jeśli spełniony jest któryś z warunków: Wchodzi do następnego miasta jeśli świeci się odpowiednie światełko. W czasie gry w mieście przenosi do 'jay's secret stash' jeśli jest on otwarty. Jeśli nie, zaczyna 'speedway mania' jeśli jest zaświecone. Jeśli nie, a świeci się odpowiednie światełko, startuje 'speedway frenzy'. Jeśli żaden z tych warunków nie jest spełniony, bila leci dalej do prawego górnego flipera.

Left ramp: Zmienia światła 3-2-1 w czasie gry w mieście. Gdy zostanie zaliczone 1, podnosi się 'sports car' i można zacząć walkę o 'oval speedway challenge'. Zazwyczaj kieruje bilę do lewego dolnego flipera. (LEWA RAMPA)

W and N targets: Wybiera kierunek w trakcie gry na drodze (więcej później). W mieście jeśli 'targets' zostały zaświecone przez 'nameless scoop', gaśnie i daje $2000. (CELE)

Sports Car: Gdy jest podniesiony traf w niego bilą. Zacznie to 'oval speedway challenge' jeśli jesteś w mieście jest również używany podczas 'sports car duel'.

U-turn: Trafienie kilku 'u-turn' pod rząd zapala 'nitro boost' jeśli jest zgaszone: 3 trafienia za pierwszym razem, 5 za drugim, 7 za trzecim itp. Rozpoczyna 'speed trap' jeśli na drodze świeci się odpowiednie światełko. Zwiększa mnożnik bonusa jeśli świeci się co trzeba. Każde kolejne trafienie daje 250,000 punktów więcej niż poprzednie.

Police Car Scoop: Jeśli 'city mode' w aktualnym mieście jeszcze nie było rozgrywane, trafienie w PCS zacznie to. Jeśli było już rozgrywane, przenosi rozgrywkę z miasta na drogę. Na drodze zaczyna 'duel' jeśli jest jakiś zapalony. Zaświecone 'extra balls' mogą być tu zamieniane na dodatkowe bile w dowolnej chwili.

MagnoLock: Jest to magnes umieszczony kilka cali pod 'police car scoop'. Jego zadaniem jest przechwytywanie strzałów wychodzących z lewej strony 'u-turn' i czasami wrzucanie ich do 'scoopa'.

Mini-ramp: Jeśli jest podniesiona, blokuje bile skierowane do 'police car scoop' sprawiając, że bila uderza w 'police car'. (MINI RAMPA)

Compass target: Jest związany z wyborem kierunku jazdy.

Mini-loop: Możliwa do trafienia z prawego górnego flipera - bila po przeleceniu przez tą pętlę wraca do tego samego flipera. Podczas gry w mieście oraz 'speedway manii' przenosi bilę do 'taxi' i zamyka 'passenger lock' jeśli któryś się świeci. Dwa trafienia pod rząd otwierają 'jay's' jeśli jest zamknięte. Trzy trafienia zapalają 'extra ball' raz w trakcie całej rozgrywki. Jeśli zapalisz 'extra ball' w ten sposób, możesz zdobyć dodatkową bilę trafiając 10 razy pod rząd. Każde kolejne trafienie daje 500,000 punktów więcej niż poprzednie. (MINI PĘTLA)

Upper left ramp: To niebieska rampa na lewo od 'taxi'. Zazwyczaj prowadzi bilę do lewego górnego flipera, ale czasami (w trakcie 'taxi rank rampage' i większości 'speedway challenge') do lewego dolnego flipera. Zapala światło 'magnocharger'. (GÓRNA LEWA RAMPA)

Taxi: Jeśli jest zamknięte, trafienie w czasie gry w mieście, podczas 'city mode', 'speedway challenge', 'speedway frenzy' czy 'speedway mania' przybliża do 'passenger lock'. Jeśli jest otwarte dla czwartego 'passenger lock' w czasie gry w mieście, 'city mode' lub 'speedway mania', zaczyna 'passenger frenzy'. Na drodze jeśli zostanie zapalone 'video mode', trafienie w 'taxi' startuje 'video mode'. Zalicza 'quickshot' jeśli jakiś właśnie trwa oraz jest używane w wielu innych trybach. Wystrzeliwuje bilę z 'nameless scoop' w prawej dolnej części stołu w kierunku lewego dolnego flipera.

Upper right ramp: Zazwyczaj kieruje bilę do prawego górnego flipera ale czasami (zazwyczaj w trakcie 'speedway challenge') do prawego dolnego. Zapala światło 'magnocharger'. Po trafieniu w tą rampę na krótko włącza się 'ballsaver'. Jeśli bila przeleci przez prawy górny fliper i spadnie dokładnie w 'left outlane', gra odda bilę z powrotem. (GÓRNA PRAWA RAMPA)

Big loop: Znajduje się zaraz nad prawym górnym fliperem i kieruje bilę do lewego górnego flipera. Zachowuje się tak samo jak 'mini-loop' dla 'jay's', dodatkowych bił a także punktacji. (DUŻA PĘTLA)

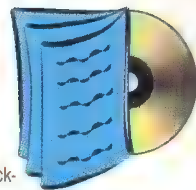
Mystery target: Zaraz pod prawym górnym fliperem. Jest zapalone w trakcie 'speedway challenge' i 'duel' jeśli masz odpowiedni sprzęt od 'jay's'.

S and E targets: Podobnie jak 'W and N targets'.

Right ramp: Zmienia światła 3-2-1 w trakcie rozgrywki w mieście. Po zaliczeniu 1 podnosi się 'monster truck' i można walczyć o 'stunt speedway challenge'. Zazwyczaj kieruje bilę do prawego dolnego flipera. (PRAWA RAMPA) Jednakże:

Magnocharger: Magnes gdzieś pod prawą rampą. Łapie bilę i wyrzuca ją z prawej rampy.

Monster Truck: Gdy jest podniesiony traf w niego bilą.



Zacznie się 'stunt speedway challenge' pod warunkiem, że jesteś w mieście. Jest także używany w 'monster truck duel'. Nie podniesie się jeśli aktywny jest 'magnocharger'.

Right orbit: Zmienia światła 3-2-1 w czasie gry w mieście. Po zaliczeniu 1 podnosi się 'mini beetle' i można walczyć o 'street speedway challenge'. Kieruje bilę do lewego górnego flipera.

Mini Beetle: Traf w niego bilą gdy się podniesie aby zacząć 'street speedway challenge' w trakcie gry w mieście. Jest też używany w 'mini bug duel'.

Nameless scoop: Wyrzuca bilę która wpadła do środka lub do 'taxi'. Jeśli bila wpadnie tu w czasie gry w mieście, podczas dowolnego 'challenge', 'passenger frenzy', 'speedway frenzy' i 'mania' czy 'victory frenzy', zapala jeden z 'WNSE targets'.

Right inlane: Zapala N w TRUNK.

Right outlane: K w TRUNK.

The Meter: Znajduje się w lewym dolnym rogu stołu. Jeśli jesteś w trybie w którym jest odliczany czas, tu widzisz ile go zostało do końca. W innym wypadku pokazuje stan twojej kasy.

Nitro Boost: Światło obok 'plunger lane' jest zapalane gry 'nitro boost' jest dostępny. Jeśli jest dostępny, wciśnij przycisk wystrzeliwania buli aby go użyć - zadziała to jak trafienie we wszystkie migające elementy stołu.



UWAGA: 'Hot rod', 'sports car', 'monster truck' i 'mini bug' są razem nazywane mianem kierowców lub przeciwników. Cztery miejsca z nimi związane ('saucer', lewa i prawa rampa oraz 'right orbit') są nazywane celami kierowców.

Big Race USA jest jednym z najbardziej rozbudowanych pinballi. Opisać jego wszystkie możliwości jest chyba rzeczą niemożliwą, ale mam nadzieję, że poniżej zawarto wszystkie ważniejsze rzeczy które pozwolą na zdobycie jak największej ilości punktów.

1. SKILL SHOTS

Trafienie w prawą górną rampę po wystrzeleniu bili jest liczone jako skill shot. Daje to tyle punktów, ile wynosi wskaźnik 'skill shot value' plus $5000. Trafienie dużej pętli, a następnie od razu prawej rampy jest punktowane dwa razy lepiej - 2x'skill shot value' + $10000. Przytrzymanie obydwu fliperów przed wystrzeleniem bili uaktywnia 'analog plunger', który jest kontrolowany przez wciśnięcie przycisku wystrzeliwującego bilę. Wystrzelenie bili na prawy górny fliper i trafienie z niego górnej lewej rampy to sekretny 'skill shot' który daje 3x'skill shot value' + $15000. Używając 'analog plunger' i trafiając w mini pętlę ('passenger lock' nie może się świecić), a następnie górną lewą rampę to uzyskamy super sekretny 'skill shot' dający 5x'skill shot value' + $25000. 'Skill shot value' zaczyna się od 1M (jednego miliona) i wzrasta o 1M po wykonaniu jakiegokolwiek 'skill shot' (prawdopodobnie bez ograniczeń - ja miałem maksymalnie 30M). Wykonanie któregokolwiek ze 'skill shot' skierowuje bilę do dolnych fliperów.

2. City Modes

Zauważ, że mapa USA jest przedstawiana przez 16 lampek oznaczających różne miasta. Są one ułożone w następujący sposób:

```
                   /Chicago\
          /Salt Lake\       /Detroit\
  /Seattle\         /Denver \        /  Boston  \
San Fran    Las Vegas         Memphis        New York
  \Los Ang/         \Dallas /        \Washington/
          \ Phoenix /       \Atlanta/
                   \Orleans/
```

Z każdego miasta możesz podróżować do dowolnego miasta w jednej z przystających kolumn. Podróżować możesz tylko z prawej do lewej chyba, że zdobędziesz kompas od Jay'a.

W każdym mieście jest do rozegrania 'city mode'. Zmieniają się one za każdym razem gdy zaczynasz nową grę, ale w czasie jej trwania pozostają takie same. W San Francisco zawsze jest to 'big race'. W innych miastach 'city modes' są podzielone na dwie grupy.

Wschodnia: New York, Boston, Washington, Detroit, Memphis, Atlanta, Denver, Dallas
Zachodnia: Seattle, Los Angeles, Salt Lake, Las Vegas, Phoenix, Chicago, New Orleans

Każda grupa posiada własny zestaw 'city modes' przydzielanych losowo do miast przy rozpoczęciu gry. Ukończenie 'quickshot' z maksymalną ilością punktów (10M) lub jakiegokolwiek z 'city mode' daje 'big race booster' (BRB). 'Taxi quickshots' zaczyna się przy 10M gdzie jest aktywne przez około 6 sekund a wartość jego spada do 2.5M. Po rozegraniu 'city mode' traf w 'police scoop' aby znów wrócić na drogę.

'Passenger Frenzy' może być zaczęte w czasie dowolnego z 'city mode' ale nie w trakcie 'taxi quickshot'. 'Speedway modes' nie mogą być rozpoczęte w czasie 'city mode'.

2.1 'City mode' z grupy wschodniej:

Bonus Bonanza quickshot: Wykonaj 'quickshot' aby zacząć 'Bonus Bonanza' które zapala 'U-turn' na 45 sekund. Trafienie w tym czasie w 'U-turn' zwiększa mnożnik bonusa o 1 za pierwsze trafienie, 2 za drugie i trzy za trzecie i pozostałe trafienia. Można zwiększyć bonus ponad normalny limit 10X.

Bonus Held quickshot: Traf w 'quickshot' aby zatrzymać aktualny mnożnik bonusa dla następnej bili.

Money Spinner quickshot: Traf w 'quickshot' aby zacząć 'money spinner' który zapala 'spinner' na 45 sekund. Pierwsze zakręcenie 'spinnerem' daje $50 a każde następne daje $50 więcej niż poprzednie.

Jay's Giveaway quickshot: Traf w 'quickshot' aby zagrać w 'jay's giveaway' (popatrz do 'jay's junk' aby znaleźć więcej informacji).

Taxi Rank Rampage: Masz 20 sekund na trafienie dolnej albo lewej górnej rampy, co zawsze skieruje bilę do dolnego lewego flipera i da ci 3 sekundy na trafienie w 'taxi'. Zrób to trzy razy, aby wygrać tę zabawę i dostać 'big race booster'; za trzecim razem gdy pojawi się 'taxi' musisz trafić do środka, aby punkt został uznany. Przez chwilę po trafieniu w 'taxi' dostajesz 'airbag'.

Speed Humps: masz 30 sekund. Wszystkie przełączniki dają $250000. Traf w 10 przełączników, aby podnieść 'mini ramp'. Traf w 'police car' żeby dodać $250000 do wartości każdego z przełączników oraz 10 sekund do czasu. Możesz to zrobić maksymalnie 3 razy; dwukrotne daje 'big race booster'.

UFO attack: Licznik wynosi 20 sekund. Jedno trafienie zmienia cel pomiędzy: left orbit, left ramp, U-turn, right ramp, right orbit i z powrotem. Bazowa ilość punktów to 5M. Trafienie w aktualny cel dodaje 10 sekund czasu, trafienie w 'base' dodaje 1M do ilości punktów i losowo zmienia cel. Traf w cel trzy razy aby otrzymać BRB. Przed tym, każdy strzał resetuje licznik; po tym każde trafienie dodaje 10 sekund do maksymalnych 20.

Mall Mayhem: Czasu masz 40 sekund. 'Trunk saucer', 'jay's', 'police scoop' i 'taxi' są zapalone i dają 10M za każdy. Traf w nie wszystkie w dowolnej kolejności by dodać 5 sekund do licznika i zapalić 'U-turn'. Traf w zapalony 'U-turn', dostaniesz 10M i BRB. 'MagnoLock' złapie bilę po trafieniu w U-turn, lecz nie umieści jej na żadnym z 'scoopów'.

2.2 'City mode' z grupy zachodniej

Big Race Booster quickshot: Traf w 'quickshot' to otrzymasz BRB. Zauważ że jeśli trafisz 'quickshot' za 10M dostaniesz 2 BRB.

Extra Ball Quickshot: Traf 'quickshot' aby otrzymać dodatkową bilę. Po zrobieniu tego, następne wizyty w tym mieście będą miały 'air bag quickshot' zamiast 'extra ball' - traf w 'quickshot' aby uaktywnić 'air bag' na 30 sekund.

Nitro Boost quickshot: Traf w niego aby zapalić 'nitro boost'. Jeśli lampka ta jest już zapalona, marnujesz tylko czas.

Attack of the Creatures (Tubby): Masz 15 sekund na liczniku. Każdy obrót 'spinner'em' daje 1M i dodaje 2 sekundy do czasu. Zwiększ czas powyżej 35 sekund aby uciec z 'tubby' i zdobyć BRB.

Car Park Calamity: Tu istotne są górne rampy i pętle. Zaczynasz na pierwszym piętrze. Trafienie w którąś z pętli daje 1M i może otworzyć 'taxi' jeśli jesteś wyżej niż na pierwszym piętrze. Trafienie którejś z górnych ramp zamyka 'taxi' jeśli było otwarte i przenosi na następne piętro, daje też 1M i dodaje trochę czasu. Traf w 'taxi' gdy jest otwarte aby wygrać tą grę i zdobyć 'BRB'.

Car Wash Chaos: Traf w lewą rampę cztery razy w ciągu 45 sekund aby wygrać BRB.

Grid Lock Lunacy: Licznik zaczyna od 30 sekund. Podnosi się 'mini-ramp' która obniża się sama co sześć sekund na czas jednej sekundy; nie obniży się jeśli jest przytrzymany fliper. Traf w 'police car' (pod 'mini-ramp') aby zdobyć 5M i dodać 10 sekund do licznika - możesz zrobić to dowolną ilość razy. Traf bilą w 'police car scoop' aby zdobyć 30M i BRB.

Big Race: Dzieje się zawsze w San Francisco i poświęcono mu osobny fragment tego tekstu.

3. Speedway Challenges

Światła '3-2-1' mogą być zmieniane w trakcie dowolnej rozgrywki w mieście - jednobilowej - ale nie w trakcie 'challenges'. Trafienie w '3-2-1' daje 250K (tysięcy), 500K i 750K za trzy trafienia. Zapal wszystkie światła '3-2-1' przed dowolnym z kierowców - spowoduje to uaktywnienie się go. Trafienie w niego w czasie rozgrywki w mieście rozpoczyna jego 'challenge'. Każde z nich zapala trzy cele: czerwony, żółty i zielony. Masz 30 sekund na liczniku a trafienie w któreś z tych świateł dodaje ci 10 sekund. Traf w każde z nich aby jeszcze raz uaktywnić kierowcę, traf w niego aby wygrać BRB i $10K.

Jeśli światła nie zostaną trafione w kolejności czerwone-żółte-zielone, każde daje 5M a trafienie w kierowcę daje 10M (w sumie 25M). Jeśli zostaną trafione w odpowiedniej kolejności, dają 5M-10M-15M i 20M za kierowcę (w sumie 50M). Jeśli trafisz we wszystkie cele w odpowiedniej kolejności i odpowiednio szybko, dostaniesz dodatkowo 10M i dwa a nie jeden BRB. Użycie 'nitro booster' liczy się jak trafienie świateł w odpowiedniej kolejności więc łatwo jest wtedy trafić szybko w kierowcę aby otrzymać wspomniany bonus.

Jeśli masz odpowiedni sprzęt od 'jay's', zapali się 'mystery target'. Trafienie w niego zapali następny cel - popatrz w sekcji o 'jay's' aby dowiedzieć się więcej.

Jeśli świeci się 'big loop' albo górna prawa rampa, trafienie w 'left orbit' spowoduje, że 'jay's saucer' ułatwi oddanie następnego strzału.

Gdy 'speedway challenge' się skończy - wygraną, przegraną lub wypadnięciem bili, zapali się odpowiedni 'speedway frenzy'. Traf w 'left orbit' w czasie gry w mieście gdy nie jest zapalony 'jay's' aby uruchomić 'speedway frenzy'.

4. Speedway Frenzy

Za każde rozpoczęte 'speedway frenzy' na stół dodawana jest jedna bila. Cele odpowiadające kierowcom którymi uaktywniłeś ten tryb zapalają się. Bazowo 'jackpot' wynosi 1M za każde 'speedway frenzy' które rozpocząłeś. Trafienie w niezapalony cel kierowcy daje tyle punktów ile jest w puli. Trafienie w cel aktywny zwiększa 'jackpot' dwukrotnie, następnie potraja go. Kolejne trafienie daje 'super jackpot' - po jego wykonaniu 'jackpot' wraca do początkowego poziomu i znów możesz go zwiększać. Sekwencja ta działa osobno dla wszystkich aktywnych celi. Trafienie w potrójny 'jackpot' uaktywnia 'airbag' na 8 sekund.

'Super jackpot' możesz zebrać dowolną z górnych ramp - jedno trafienie zbiera wszystkie aktywne supery. 'Super jackpot' jest wart 5 razy więcej niż wynosi bazowa wartość. Jeśli zbierzesz na raz wszystkie cztery super, zamiast dostać punkty uaktywnisz 'ultra jackpot' który daje 5 razy więcej punktów niż 'super jackpot' czyli 25 razy więcej niż wynosi wartość podstawowa.

Za pierwszym razem gdy zbierzesz 'super jackpot' w czasie 'speedway frenzy', dostaniesz BRB za każdego supera lub 5 BRB jeśli był to 'ultra jackpot'.

'Nitro boost' działa jak trafienie górnej rampy a następnie równocześnie wszystkich celi kierowców. Jeśli na celu świeci się 'triple jackpot', 'nitro' zbierze go ale nie supera. Jeśli świeci się super, 'nitro' zbierze jego a następnie bazową wartość 'jackpot' (zwiększając mnożnik wartości 'jackpot' tego celu na 2).

Jeśli nie za bardzo wiesz o co chodzi, podaję przykład. Zakładam, że wygrałeś 'stunt speedway' a następnie przegrałeś 'drag' i 'street speedway challenge'. Jeśli trafisz w 'left orbit', rozpoczniesz 'speedway frenzy'. Będzie to gra czterema bilami. Zapalone są: left saucer, right ramp i right orbit. Bazowa wartość 'jackpot' wynosi 3M. Trafiasz w nieaktywną lewą rampę - dostajesz 3M. Trafiasz w nią po raz kolejny - dostajesz znów 3M. Następnie trafiasz trzy razy w 'left saucer' co daje ci 3M, 6M, 9M. Trafiasz w prawą rampę trzy razy - dostajesz 3M, 6M i 9M. Teraz zapalone są dwa 'super jackpot'. Trafiasz znów w 'left saucer' - daje ci to 3M i nie zmienia niczego w 'jackpot'. Teraz strzelasz w 'upper ramp' - zaliczasz dzięki temu 2 'super jackpot' za łączną sumę 30M oraz 2 BRB. Trafiasz w 'left saucer' cztery kolejne razy za 3M, 6M, 9M (teraz zapala się 'super jackpot') i 3M. Trafiasz 'upper ramp' i dostajesz punkty za supera ale żadnych BRB.

Najwyższy wynik w 'speedway frenzy' jest zapisywany na liście najlepszych wyników 'speedway king'.

5. Speedway Mania

Gdy rozegrasz wszystkie cztery 'speedway frenzy' (na raz lub osobno), zapali się 'speedway mania'. Traf w 'left orbit' gdy nie świeci się 'jay's' aby rozpocząć ten tryb. 'Speedway mania' daje ci 60 sekund na liczniku których to nie można w żaden sposób zatrzymać. Dostajesz gratisowe wracanie bili na stół przez pierwsze 10 sekund.



Musisz trafić we wszystkich czterech kierowców aby wygrać 'speedway mania'. Jeden kierowca podniesie się i licznik punktów zacznie odliczanie od 20M w dół. Jeśli trafisz w kierowcę, dostaniesz tyle punktów ile jest na liczniku a do wartości podstawowej zostanie dodane 20M. Pojawi się kolejny kierowca a licznik znów będzie liczył punkty jakie dostaniesz za trafienie. Wykonaj cztery takie trafienia aby dostać dodatkową bilę. Czas na trafienie wynosi około 6 sekund. Po nim kierowca schowa się a licznik (punktów nie czasu) zacznie odliczać od nowa z innym lub tym samym kierowcą jako celem.

'Nitro boost' nie działa w czasie 'speedway mania'. Można za to rozpocząć 'passenger frenzy' (jeśli zdarzy ci się wtedy, że gra chce odtwarzać dwie melodie na raz, ściszna chwilę muzykę do zera). Po zakończeniu 'speedway mania' resetują się światła 3-2-1 i możesz zacząć całą sekwencję 'speedway' od nowa.

6. Passenger Frenzy

Trafianie w 'taxi' zapala kolejne 'łapacze'. Aby pierwszy raz uruchomić 'passenger frenzy' musisz trafić 'taxi' 1, 2, 3 i 4 razy aby zapalić pierwszy, drugi, trzeci i czwarty 'łapacz'. Kolejne 'passenger frenzy' wymagają odpowiednio 2,3,4 i 5 trafień dla każdego 'łapacza'.

'Passenger frenzy' może się odbywać z 2,3 lub czterema bilami na stole. 'Passenger frenzy' zaczyna się, gdy umieścisz bilę w ostatnim zapalonym 'łapaczu'. Tak więc jeśli są zapalone dwa 'łapacze' a ty wrzucisz bilę do drugiego - zacznie się PF; jeśli zapalone są cztery a ty umieścisz trzecią bilę, gra poczeka aż zrobisz to samo z czwartą. Pierwsze trzy 'łapacze' można osiągnąć trafiając w 'mini-loop' (drzwi taksówki się otworzą) a czwarty znajduje się przed 'taxi'.

'Jackpot' w 'passenger frenzy' to cztery cele kierowców pomimo tego, że ci są schowani. Za każdą bilę na stole zapali się jeden 'jackpot'. Jego wartość wynosi 5M + $2000. Po trafieniu we wszystkie 'jackpoty' (wyrzuceniu wszystkich pasażerów), otwiera się 'taxi' gdzie trafiając otrzymasz podwójny, potrójny lub 'super jackpot' (5Xpodstawa = 25M + $10000) w zależności od tego ilu masz pasażerów; trafienie to odnawia też ilość pasażerów oraz zapala na nowo 'jackpoty'.

W czasie każdego 'passenger frenzy', pierwszy super daje dodatkowo BRB.

7. Magnocharger

Ta możliwość dorobienia sobie punktów jest na tyle skomplikowana, że zasługuje na własną sekcję. Trafienie w dowolną z górnych ramp podczas rozgrywki z jedną lub kilkoma bilami (oprócz trwania 'big race' i 'super big race') zapala zielone światło 'magnocharger' na 'left outer inlane'.

Gdy bila trafi w przełącznik na 'left outer inlane' i światełko 'magnocharger' jest zapalone, na prawej rampie na 10 sekund uaktywni się 'magnocharger'. Jeśli w tym czasie trafisz w 'inlane', licznik zostanie zresetowany. Jeśli nie trafisz w prawą rampę w tym czasie, zielone światło 'magnocharger' zapali się znowu i znów będziesz musiał trafić w 'left outer inlane' aby użyć 'magnocharger'.

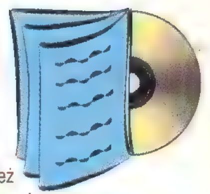
Gdy trafisz 'magnocharger' gdy będzie aktywny, magnes będzie dla ciebie popychał bilę na rampie. Jeśli tak się stanie, rampa skieruje bilę na lewy fliper co pozwoli ci znów trafić w 'magnocharger' który będzie aktywny przez kolejne 3 sekundy. Pierwsze trafienie w 'magnocharger' uaktywnia na 15 sekund 'airbag'; kolejne trafienia w 'magnocharger' wydłużają czas jego aktywności do 5 sekund. Każde kolejne trafienie w kolejności daje 1M punktów więcej niż poprzednie aż do 5M. Pierwszy oraz co piąty strzał w 'magnocharger' zapala 'video mode' (lub daje 10M jeśli VM już się świeci) - wyjątkiem jest 10 i 100 trafienie które zapalają 'extra ball'.

Zielone światło 'magnocharger' nie pojawi się, jeśli jest aktywny 'monster truck' (ale gra będzie pamiętać, że się świeciło i zapali je znowu gdy 'monster truck' zniknie). Jeśli 'magnocharger' jest aktywny gdy 'monster truck' ma się podnieść, MT poczeka aż przestanie być aktywny. Jednak w czasie 'speedway mania', 'monster truck' i 'magnocharger' ignorują się co może doprowadzić do małych zaciachów z grafiką jeśli uaktywnią się dwa na raz.

UWAGA: Jeśli chcesz trafić kilka razy pod rząd w 'magnocharger', pozwól bili odbić się od 'airbag' pomiędzy strzałami - znacznie ułatwia to sprawę.

8. Open the Trunk

Zapalenie całego napisu TRUNK, zaświeca 'open the trunk saucer'. Może to być zrobione zarówno w mieście



jak i na drodze. Litery w napisie można przesuwać używając fliperów.

Trik tutaj polega na tym, że 'open the trunk' nie jest losowe.

Są cztery kategorie nagród w OTT - mała, normalna, duża i 'super'. Kategoria zależy od tego, który z przeciwników *kierowców) jest aktywny i jak dużo masz pieniędzy. Przykładowo jeśli jest aktywny 'sports car' i masz poniżej $1000 - dostaniesz małą nagrodę. Życzę powodzenia w sprawdzeniu, jaka kombinacja daje jaką nagrodę (w wypadku punktów liczy się poniżej $1000 i powyżej $1000).

Ponadto za każdym razem gdy zaakceptujesz kasę poniżej $1000, następny 'open the trunk' da ci nagrodę o jedną kategorię wyższą niż normalnie. Jest to jedyny sposób aby dostać 'super' nagrodę.

Małe nagrody to małe punkty i mała kasa.
Średnie nagrody to m.in. duże punkty, duże pieniądze, 'bonus boost' i zaświecenie 'jay's'.
Duże nagrody zawierają: naprawdę duże punkty, naprawdę duże pieniądze, natychmiastowe 4 bile z czterema pasażerami (tylko w mieście), natychmiastowe 'police chase frenzy' (tylko na drodze), 'jay's giveaway'.
'Super nagrody' to zapalenie EB pierwszy raz w każdej grze; następnym razem zawsze uaktywnia się na 90 sekund 'really big air bag'.

Jeśli nie będziesz nic robił tylko pozwolisz aby 'open the trunk' minęło bez wybierania czegokolwiek, nic nie zdobędziesz. W takim wypadku nie liczy się zasada ze zwiększaniem kategorii nagród opisana wyżej, ale wygląda na to, że kategoria dla dolarów (pamiętasz - mniej lub więcej od $1000) będzie taka sama przy następnym 'open the trunk'.

9. Jay's Junk

To chyba jedna z rzeczy o którą najczęściej pytają grający w BRUSA. Aby otworzyć 'jay's' musisz trafić w dowolną pętlę ('loop') dwa razy pod rząd. Światełko to jest też zapalone zawsze po wystrzeleniu nowej bili. Aby wejść do 'jay's', strzel w 'left orbit' podczas gry w mieście.

Opony, spoilery, silnik i hamulce kosztują $3000 (czyli w sumie $12000) i każdy łączy się z jednym z przeciwników. Jeśli masz odpowiednią część wyposażenia, 'mystery target' zapali się podczas 'speedway challenge' i 'duel' z udziałem tego kierowcy. Trafienie w aktywny 'mystery target' zapali jeden cel związany z danym 'challenge' lub 'duel'. Posiadanie odpowiedniego ekwipunku powoduje także, że przeciwnikowi potrzeba więcej czasu na prześcignięcie cię w czasie 'big race'.

W 'jay's junk' można kupić kilka rzeczy. Niektóre z nich jak 'lottery tickets' ($1), 'cookies' ($3) i 'extra ball' ($50000) są raczej oczywiste ale niektóre mogą sprawić problemy. Jednak nie tym, którzy korzystają z tego tekstu.

Planner, $1000: Jest osiągalny jedynie, gdy rozegrałeś już 'city mode' dla aktualnego miasta i masz wybór, gdzie jechać dalej (jeśli nie masz 'compass' ten przedmiot nie pojawi się w Chicago, Salt Lake, Seattle, New Orleans, Phoenix lub Los Angeles). Zakup tej rzeczy pozwala ci wybrać miasto docelowe i od razu przenosi cię na drogę. Jeśli nie masz kompasu, możesz poruszać się tylko w lewo; jeśli masz kompas możesz pojechać do dowolnego miasta połączonego z tym w którym jesteś. 'Planner' może być zastąpiony przez kompas - popatrz do sekcji 'na drodze' ('on the road').

Ferry, $2000: Jest dostępny w Chicago lub New Orleans po rozegraniu 'city mode'. Zabiera cię w górę lub w dół rzeki Mississippi do drugiego miasta (będąc w Orleans przeniesiesz się do Chicago).

Cruise Control, $2000: Każdy obrót 'spinnera' zwiększa twoją prędkość na drodze o dwie a nie jedną milę na godzinę.

City Guide, $5000: Gdy jesteś na drodze i widzisz napis 'XXX miles to City, home of ...' i masz ten przedmiot, 'home of ...' pokaże, jaki w danym mieście jest 'city mode'.

Air Bag, $5000: Uruchamia 'airbag' na 30 sekund.

Compass, $10000: Pozwala ci wybrać miasto docelowe - popatrz do sekcji 'on the road' aby dowiedzieć się więcej.

Big Air Bag, $25000: 60 sekund działania poduszki powietrznej ('airbag').

Mystery, $100000: Rozpoczyna 'really big race' (patrz niżej). Pokazuje się tylko wtedy, gdy zakwalifikowałeś się do RBR.

Big Mystery, $1000000: Zaczyna 'million dollar madness' - patrz niżej.

'Jay's Giveaway' - może być rozpoczęte przez 'city quickshot' albo 'open the trunk'. Przedmioty dostępne w 'jay's' zaczną migać na wyświetlaczu. Wciśnij na raz oba flipery lub przycisk do wystrzeliwania bili aby zebrać aktualnie widoczny przedmiot. Nie możesz w ten sposób dostać przedmiotów które już masz a także 'plannera', 'cookie' i kompasu. Jeśli naciśniesz przycisk w czasie wypowiadania kwestii 'jay's giveaway', dostaniesz los na loterię ('lottery ticket'); inaczej nie możesz wygrać losu.

10. Kombosy i Manewry

Kombosy są dostępne praktycznie w trakcie całej rozgrywki oprócz momentów gdy na stole znajduje się kilka bil. Kombosy zwiększają ilość punktów o 1M. Do tej wartości dodaje się 250K za każde ukończenie napisu TRUNK. Mnożnik punktów zwiększa się o 1 za każde następne kombo po pierwszym. Posiadanie odpowiedniego sprzętu dla danego przeciwnika również zwiększa wartość kombosów im przypisanych - tu bazowa ilość punktów jest wyższa o 1M od normalnego kombosa.

Kombosy prowadzą do 'dueli'. Aby zapalić 'duel' musisz wykonać kombo dla danego kierowcy (inne niż przy światłach 3-2-1) trzy razy aby zapalić 'duel' po raz pierwszy oraz cztery razy przy następnych powtórzeniach.

Kombos:		Prowadzi do 'duela' z:
Upper right ramp ->	left ramp*	Hot Rod
Right ramp ->	left ramp	Hot Rod
Left ramp ->	right ramp	Hot Rod
Upper left ramp ->	right ramp ^	Hot Rod
Big loop ->	right ramp ^	Hot Rod
Right orbit ->	right ramp ^	Hot Rod
Right ramp ->	left orbit	Sports Car
Left ramp ->	left orbit*	Sports Car
Upper right ramp ->	left orbit*	Sports Car
Upper left ramp ->	right orbit ^	Sports Car
Left ramp ->	right orbit	Sports Car
Big loop ->	right orbit ^	Sports Car
Right ramp ->	right orbit*	Sports Car
Mini-loop ->	upper left ramp	Monster Truck
Left orbit ->	upper left ramp	Monster Truck
Upper right ramp ->	upper left ramp	Monster Truck
Right orbit ->	upper right ramp	Monster Truck
Big loop ->	upper right ramp	Monster Truck
Upper left ramp ->	upper right ramp	Monster Truck
Left orbit ->	mini-loop	Mini Bug
Upper right ramp ->	mini-loop	Mini Bug
Upper left ramp ->	big loop	Mini Bug
Right orbit ->	big loop	Mini Bug

* te kombosy są osiągalne tylko wtedy, gdy pierwsza rampa dobrze skieruje bilę pozwalając ci na dokończenie komba.

^ Te kombosy można wykonać zawsze; pozwól bili spaść



obok górnego lewego flipera na dolny.

Trafienie kilku pętli pod rząd, zatrzymuje sekwencję kombosa pozwalając ci na kontynuację gdy trafisz w inny cel. Kilkukrotne trafianie w: left ramps, right ramps/magnochargers lub right orbits nie jest uznawane za kombosa i przerywa aktualną sekwencję.

Manewrów możesz wykonać osiem. Cztery z nich to krótkie sekwencje które liczą się jako dwa kombosy prowadzące do danego 'duela'. Cztery to dłuższe sekwencje które od razu zapalają światełko 'duel'. Jeśli wykonasz manewr, kierowca do 'duela' z którym dążysz da ci o tym znać.

Manewr	1	2	3	4	Duel
Handbrake	Turn L orbit	Mini-loop	UL ramp	Big loop	Mini Bug
Bootlegger	Rvs L ramp	R ramp	L ramp		Hot Rod
Barrel Roll	Big loop	UR ramp	Mini-loop		Mini Bug
Fish Tail	?	?	?	R ramp	Hot Rod
Back Flip	UR ramp	UL ramp	UR ramp	UL ramp	Monster Truck
Power Slide	UL ramp	R ramp	L orbit		Sports Car
Two-Wheeler	R orbit	Big loop	UR ramp		Monster Truck
Dough Nut	Mini-loop	UL ramp	Big loop	R orbit	Sports Car

Pamiętaj, że pierwszy strzał w sekwencji manewru musi również należeć do jakiegoś kombosa. Tak więc jeśli chcesz np. wykonać 'barrel roll' traf w: UL ramp - big loop, UR ramp, Mini-loop, lub R orbit, big loop, UR ramp, Mini-loop.

Jeśli manewr zawiera pętlę, możesz trafić w nią kilka razy pod rząd nie przerywając sekwencji. Manewry mogą także 'zachodzić na siebie': jeśli wykonasz 'two-wheeler', dwa ostatnie strzały są również dwoma pierwszymi z 'barrel roll' także wystarczy jedynie trafić w 'mini-loop' aby zaliczyć 'barrel roll'.

Krótkie manewry dają dwa razy więcej punktów niż odpowiednie kombosy; manewry długie dają 4 razy więcej punktów.

I to by było na tyle, jeśli chodzi o miasto, jedźmy dalej.

11. Na drodze ('On the Road')

Gdy znajdziesz się na drodze, będziesz oddalony o 250 mil od następnego miasta (odległość jest różna dla różnych poziomów trudności). Zaczynasz z prędkością 30mph. Każdy obrót 'spinnerem' lub trafienie w zamknięte 'taxi' zwiększa twoją prędkość o 1 lub 2mph (jeśli masz 'cruise control'). Trafienie w cokolwiek (oprócz 'left orbit', 'taxi' i nienazwanych odbijaczy ('scoop') zmniejsza prędkość którą jedziesz. Gdy odległość do celu osiągnie 0, 'left orbit' zapali się, a trafienie tam przeniesie cię do następnego miasta. Ponadto nie możesz wtedy zwiększać prędkości za pomocą 'spinner' (ale możesz przez 'taxi').

Gdy w czasie pobytu na drodze bila wypadnie ze stołu, kolejna będzie już zaczynać w mieście do którego jechałeś chyba, że grasz na najwyższym poziomie trudności.

W momencie gdy prędkość osiągnie 56mph, zapali się 'speed trap' na 'U-turn'. Traf tam aby zacząć 'police quickshot' (zobacz 'police chase frenzy' poniżej). Możesz też zacząć 'video mode' trafiając w otwartą taksówkę w czasie gry na drodze. Kombosy i 'open the trunk' są nadal osiągalne, ale 'speedway' nie. 'Duele' są osiągalne przez trafienie w 'police scoop' gdy świeci się lampka 'duel'.

12. Wybór miejsca przeznaczenia

```
                 /Chicago\
         /Salt Lake\         /Detroit\
 /Seattle\          /Denver \        /  Boston  \
San Fran      Las Vegas          Memphis        New York
 \Los Ang/          \Dallas /        \Washington/
         \ Phoenix /         \Atlanta/
                 \Orleans/
```

Schemat ten może być nieco mylący. Gdy opuścisz miasto, gra losowo wybierze jedno z miast - na lewo od tego gdzie byłeś - jako miejsce przeznaczenia (będąc w Bostonie może wybrać Memphis lub Detroit). Jeśli kupiłeś 'planner', sam możesz wybrać miasto docelowe.

Jeśli nie masz kompasu dzieje się następująca rzecz: Każde trafienie 'slingshot' w czasie gdy jesteś na drodze, zmienia miejsce przeznaczenia - ale i tak pozostaje ono na zachód od ciebie. Zmiany te nie będą następować jeśli kupiłeś 'planner'. Jeśli go nie masz to w czasie 'dueli' oraz 'police chase frenzy' możesz spodziewać się zmiany miasta docelowego.

Jeśli masz kompas dzieje się rzecz następująca: Trafiając w odpowiednią parę celi W-N-S-E, a następnie kompasu pozwala ci wybrać miasto docelowe. Tak więc jeśli jesteś w Dallas i trafisz S, E oraz 'compass', pojedziesz na południowy wschód do Atlanty. Będąc w Salt Lake



traf w N, a cel W przestanie być aktywny (jako, że nie możesz pojechać dalej na zachód). Zmiany miejsca przeznaczenia następują nawet jeśli kupiłeś 'planner'. Za to w trakcie 'dueli' oraz 'police chase frenzy' cele zmieniające kierunek jazdy są nieaktywne.

13. Video Mode

Gdy świeci się ta lampka, traf w Taxi będąc na drodze aby zacząć tą zabawę. Prowadzisz w niej taksówkę niszcząc lub unikając innych samochodów (wybór należy do ciebie). Zaczynasz 1000 mil od miejsca docelowego i masz 60 sekund na liczniku.

Po zniszczeniu 10 samochodów pojawia się policja. Zniszcz ich auto za co pojawi się specjalny obiekt. Będzie nim albo wielki pinball albo jeśli już go zniszczyłeś w tej rozgrywce - wielki znak zapytania. Zniszczenie pinballa daje dodatkową bilę; zniszczenie znaku zapytania daje ci BRB. Zarówno zniszczenie policji jak i specjalnego obiektu, liczy się do punktacji.

Punktacja:
Dostajesz 500K za zniszczenie, dodatkowe 4M za zniszczenie policji.
Ukończenie VM nie zostawiając niczego za sobą daje 50M bonusu za perfekcję.
Ukończenie VM bez zderzenia się z innym samochodem: 50M bonusu.
Ukończenie VM ze zderzeniami ale bez zniszczeń: 10M.
Ukończenie VM bez spełnienia któregoś z powyższych warunków: dodatkowe 500K za zniszczenie.

Ukończenie 'video mode' przenosi cię do następnego miasta a najwyższy wynik z tej części gry jest zapamiętywany na liście 'video master high score'.

14. Speed Trap i Police Chase Frenzy

Gdy świeci się 'speed trap', a ty jesteś na drodze, traf w 'u-turn' aby zacząć 'speed trap'. Bilę na chwilę złapie magnes, ale zaraz ją wypuści. Ta gra to typowy 'quickshot' - odliczanie zaczyna się od 5M i idzie w dół aż do poziomu 1M, gdzie utrzymuje się przez 5 sekund przed końcem 'speed trap'. Strzel w 'u-turn' jeszcze raz gdy rozgrywa się 'speed trap', a zaczniesz 'police chase frenzy' - 'magnolock' złapie bilę i rzuci nią w odbijacze. Zaraz po rozpoczęciu 'speed trap' bila wróci na stół jeśli magnes wyrzuci ją tak, że nie będziesz w stanie jej odbić.

Wartość 'jackpot' dla 'police chase frenzy' jest równa wartości 'quickshota' w momencie rozpoczęcia PCF.

'Police Chase Frenzy' to rozgrywka z trzema bilami na stole. 'Jackpot' zdobywasz trafiając w 'u-turn'. Za każdym razem gdy świeci się 'jackpot', podnosi się 'mini ramp'. Trafiając w 'police car' zwiększasz wartość 'jackpot' o 1M - maksymalnie o 10M. Zawsze gdy zgarniesz 'jackpot', 'magnolock' spróbuje złapać bilę i cisnąć ją pomiędzy odbijacze. Zgarnięcie 'jackpot' daje ci również 8 sekundowy 'airbag'.

Jednokrotne trafienie 'taxi' zapala 'jackpot' na 'u-turn'. Po zgarnięciu go, podwójne trafienie w 'taxi' zapala 'double jackpot' następnie 'triple jackpot' po trzykrotnym trafieniu. Zebranie tego ostatniego powoduje otworzenie się 'taxi'.

Gdy bila wpadnie do otwartego 'taxi' zagrasz w 'chicken' z 'police car'. 'Chicken' to 15 sekund na trafienie w 'police car' ('mini ramp' się podniesie) aby zapalić 'super jackpot' czyli pięciokrotną wartość 'jackpot'. 'Chicken' trwa nawet wtedy, gdy zostanie tylko jedna bila na stole. Sekwencja 'jackpotów' wraca do stanu początkowego (tj. pojedynczy 'jackpot' niezależnie od tego, czy wygrasz czy przegrasz w 'chicken'.

Pierwszy 'super jackpot' w czasie 'police chase frenzy' daje ci BRB oraz wystrzeliwuje jeszcze jedną bilę (w sumie czwartą) na stół oraz włącza na chwilę 'ballsaver' czyli ochraniacz buel', wybierany jest jeden w takiej kolejności: hot rod, sports car, monster truck, mini beetle (taka jest też kolejność kierowców-przeciwników na stole patrząc od lewej do prawej).

Po rozpoczęciu 'duela' wystrzeliwywana jest druga bila. 'Duel' trwa do momentu gdy wygrasz lub stracisz bilę. Na początku przez około 30 sekund aktywny jest 'ballsaver' czyli bila wraca na stół po wypadnięciu z niego. W trakcie 'duela' jeśli bila trafi w 'saucer' zanim podniesie się kierowca, zostaje tam na 15 sekund lub do momentu gdy pojawi się kierowca.

Cele które prowadzą do rozpoczęcia 'duela' z aktualnie aktywnym przeciwnikiem będą migać (listę znajdziesz w sekcji o kombosach). Traf w nie łącznie trzy razy (dostajesz 5M za trafienie) aby pojawił się przeciwnik. Jeśli masz sprzęt odpowiedni dla danego przeciwnika, pojawi się 'mystery target'.

Umieść jedną bilę w kierowcy (dostaniesz 10M) a otworzy się 'taxi'; masz teraz 15 sekund na umieszczenie drugiej bili w taxi aby wygrać, dostać BRB, 20M lub $20.0000. Jeśli nie zrobisz tego w wyznaczonym czasie, kierowca wyrzuci bilę z powrotem i będziesz musiał jeszcze raz



powtórzyć kombinację. Trafienie w kierowcę w trakcie odliczania daje 5M i resetuje licznik.

W momencie gdy przegrasz 'duel', wracasz na drogę. Jeśli go wygrasz, przenosisz się do następnego miasta, a bila którą umieściłeś w kierowcy zostanie tam aż do 'big race'. Jeśli wygrasz gdy 'ballsaver' będzie nadal aktywny (bardzo możliwe), w trakcie normalnej jednobilowej rozgrywki będzie on działał nadal aż skończy się jego czas.

Po rozegraniu wszystkich czterech 'dueli' zaświeci się 'police duel'. Ten pojedynek zaczyna się i jest rozgrywany bardzo podobnie do innych. Aby go rozpocząć, musisz trzy razy trafić w 'u-turn', umieścić bilę w 'police scoop', a następną w 'taxi' aby wygrać. Punktacja w trakcie 'police duel' jest dwa razy wyższa niż podczas reszty 'dueli', a wygrana zapala lampkę 'extra ball'.

Sekwencja 'dueli' jest resetowana po 'police duel' jeśli w żadnym z kierowców nie ma bili. Jeśli jakaś tam jest, gra zaczeka do następnego 'big race' aby zacząć sekwencję od nowa.



15. The Big Race

Gdy zaczniesz 'city mode' w San Francisco, rozpocznie się Wielki Wyścig - 'Big Race'. Twoja pozycja na linii startu zależy od tego, ile samochodów pokonałeś w trakcie 'dueli'. Każde auto które pokonałeś zaczyna za tobą, każde którego nie pokonałeś znajdzie się przed tobą. Na początek dostajesz 10M plus 10M za każdy pokonany samochód. Jeśli pokonałeś wszystkie cztery, dostaniesz 100M za 'pole position'. Na liczniku pojawi się 100 sekund, a do swojej dyspozycji będziesz miał nielimitowany 'airbag' i 'ballsaver'. W trakcie Wielkiego Wyścigu każde trafienie w zapalony lub migający cel daje 2M za każdy BRB który zdobyłeś lub 1M jeśli jakimś cudem nie udało ci się zdobyć żadnego.

Kierowcy których pokonałeś we wcześniejszych pojedynkach będą schowani a pozostali będą uaktywnieni. Jeden z aktywnych będzie migał przez cały czas. Trafienie w niego bilą spowoduje, że miniesz go oraz zresetuje licznik 'overtake' czyli czasu jaki został do wyprzedzenia. Jeśli był to ostatni aktywny kierowca, obejmiesz prowadzenie.

Jeden z nieaktywnych (schowanych) kierowców również będzie migał co oznacza próbę wyprzedzenia cię. Zajmuje to około 10 sekund lub 20 jeśli posiadasz adekwatną część wyposażenia. Trafienie w takiego kierowcę zapobiega wyminięciu i resetuje licznik 'overtake', a także może spowodować, że będzie cię próbował wyprzedzić inny przeciwnik. Użycie 'nitro boost' spowoduje zresetowanie licznika.

W momencie gdy do końca wyścigu zostanie mniej niż 25 sekund i jesteś na pierwszej pozycji, otworzy się 'taxi'. Jeżeli w nią trafisz to wygrasz Wieli Wyścig, dostaniesz 100M, $50000 oraz dodatkową bilę. Jeśli skończy się czas, przegrasz wyścig. Za każde inne miejsce oprócz pierwszego dostaniesz 10-40M.

Po zwycięstwie w Wielkim Wyścigu zacznie się 'victory frenzy'. To odmiana 'speedway frenzy' z pięcioma bilami. Różnicą jest wysokość 'jackpotu' wynosząca 5M. Punktacja z 'victory frenzy' nie jest zapisywana w tabeli 'speedway king'. Wygraj lub przegraj - tak czy inaczej przeniesiesz się znów do Nowego Jorku.

Najwyższy wynik uzyskany w Wielkim Wyścigu jest zapisywany na liście 'Big Race King'.

15. The Really Big Race

Aby zakwalifikować się do tej gry musisz: zagrać w 'speedway mania', zagrać w 'police duel', wygrać 'passenger frenzy' (zdobyć 'super jackpot'), wygrać 'police chase frenzy' (zdobyć 'super jackpot', wygrać 'big race' i mieć co najmniej $100000. Aktualny stan spełnienia tych sześciu kryteriów obrazuje sześć niebieskich światełek zaraz nad fliperami. Wszystkie resetują się po 'really big race' (aczkolwiek ten od $100000 może od razu się zapalić). Aby zacząć RBR, kup go z oferty 'jay's' po spełnieniu wymienionych warunków.

'Really Big Race' to rozgrywka z sześcioma bilami, nielimitowanym 'ballsaverem' i 'airbagiem'. Musisz zaliczyć 15 trafień aby wygrać. Na liczniku znów jest 100 sekund, wszyscy kierowcy uaktywniają (podnoszą) się. Musisz trafić każdego z nich trzy razy - za trzecim zatrzyma od bilę. Te dwanaście trafień da ci $50000 i 50M. Trzynasty strzał to trafienie w 'police car' ('mini-ramp' będzie w górze) za kolejne $50000 i 50M. Strzał czternasty powinien trafić w 'police scoop' za następne $100000 i 100M; 'scoop' zatrzyma bilę. Ostatnią musisz umieścić w 'taxi' aby wygrać, dostać 'extra ball', $300000, 300M co daje w sumie $500000 i 500M

Po wygraniu 'Really Big Race' zaczyna się 'really big victory frenzy'. Znów jest to odmiana 'speedway frenzy', ale tym razem z sześcioma bilami i podstawowym 'jackpotem' na poziomie 10M (czyli 'ultra jackpot' to 250M). Wyniki z RBVF nie zaliczają się do tabeli 'speedway king'.

Użycie 'nitro boost' umieści pierwszy lub drugi strzał na każdym z przeciwników lub na 'mini ramp' jeśli jest zaświecone.

Jeżeli którykolwiek z przeciwników zatrzymał w sobie bilę po przegranej (jego) w 'duelu', nie zatrzyma on bili gdy trafisz w niego trzeci raz w trakcie 'Really Big Race'. Dlatego też kończąc RBR możesz mieć trochę za dużo bil na stole.

16. Million Dollar Madness

Po tym jak zarobisz $1000000, gra przestaje liczyć twoją forsę. Wtedy możesz jedynie udać się do 'jay's' aby kupić 'big mistery' i zacząć 'million dollar madness'. Nie jest przy tym wymagane spełnienie innych czynników niż posiadanie odpowiedniej ilości pieniędzy. Co to jest MDM - dowiedz się sam. Jeśli udało ci się uzbierać tyle kasy znaczy to, że grasz całkiem nieźle ;)

17. Dodatkowe bile

Dodatkowe bile możesz zdobyć na kilka sposobów wymienionych niżej. Pierwsze cztery możesz powtarzać do woli - pozostałe działają tylko raz w ciągu jednej rozgrywki. Zapalone 'extra ball' możesz zebrać trafiając w 'police car scoop'.

Wygrać Big Race
Wygrać Really Big Race
Wygrać Police Duel
Wygrać Speedway Mania (dodatkowa bila od ręki)
Od 'Jay's' (można kupić lub wygrać w 'giveaway'; dodatkowa bila od ręki)
W 'video mode' gdy 'zniszczysz' EB (od ręki)
Trzy pętle pod rząd
Trafienie 10 'magnochargerów'
Trafienie 100 'magnochargerów'
Ponad maksymalny bonus - zwiększ mnożnik powyżej 10X
'Extra Ball city quickshot'
'Open the Trunk'

Dodatkowo na końcu gry, możesz użyć kredytów aby kupić dodatkowe bile, ale maksymalnie 10 na grę. Kredyty można uzyskać wpisując się na listę najlepszych wyników lub wygrywając 'replay' lub 'match'. Maksymalna ilość punktów w 'replay' wynosi 1 bilion. Maksymalna ilość kredytów to prawdopodobnie 30 (prawdopodobnie bo niektóre wersje gry nie mają ograniczeń).

18. Bonus

Trafianie w dowolną z dolnych ramp ('lower ramp') w trakcie grania jedną oraz w większości rozgrywek z kilkoma bilami zapala 'advance bonus X' na 'u-turn'. Trafienie tam powoduje zwiększenie bonusa w następującej kolejności 1X-2X-4X-6X-8X-10X, ale dzięki 'bonus bonanza' możliwa jest zmiana tej sekwencji i wyjście poza 10X. Gdy próbujesz zwiększyć bonus normalnymi sposobami w chwili gdy wynosi on 10X dostajesz 2M.

Po wypadnięciu bili ze stołu liczona jest podstawa bonusa za następujące rzeczy:
10,000 za każdy u-turn.
20,000 za każdą pętlę.
30,000 za każde kombo.
100,000 za każde miasto do którego wjechałeś.

Po zsumowaniu wynik mnożony jest przez mnożnik bonusa. Bonus jest kumulatywny przez całą grę a mnożnik wraca do 1X, chyba że zdobyłeś 'bonus held'.

19. Różności

Na każdą bilę przypadają trzy ostrzeżenia o tilcie czyli zbyt mocnym potrząsaniem stołem. Jeśli zużyjesz je wszystkie i jeszcze raz potrząśniesz stołem, stracisz aktualną bilę oraz cały bonus jaki z jej pomocą zdobyłeś.

'Super City Bonus': Jeśli po drodze do San Francisco odwiedzisz każde miasto co najmniej raz, otrzymasz 'super city bonus' w wysokości 160,000,000 po rozpoczęciu 'Big Race'. Jednakże:

'Ultra City Bonus': To nagroda w wysokości 320,000,000 którą otrzymasz po rozpoczęciu 'Big Race' jeśli po drodze do San Francisco odwiedziłeś wszystkie miasta, ale w żadnym nie byłeś więcej niż raz. Jeśli nie wiesz jak to zrobić, zastanów się nad użyciem promu ('ferry').

Erik Mooney
Opr. Lethal

Poradnik „HACKERA”

W i t a j c i e !
I oto mamy wakacje, pora więc na... maksymalny wysiłek umysłowy. No tak, podręczniki idą w kąt, to macie więcej czasu na zgłębianie moich "wykładów". Zatem od razu dziś bierzemy byka za rogi. Dzisiejsza lekcja będzie nieco krótsza niż zwykle ale za to dużo trudniejsza do zrozumienia. (Coś za coś). Nie znaczy to, że będzie trudna - po prostu będzie wymagać od Was bardzo skupionej uwagi i ew. kilkukrotnej lektury tekstu. Na wszelki więc wypadek zrobiłem pod koniec tekstu także maksymalnie uproszczoną (powiedziałbym nawet, że trywialną) wersję tego co tak skomplikowanie będę wykładał. To prezent dla tych, którym mózgi od słońca wysiadły. :) Ale nie wydaje mi się, że ci, którzy pilnie przebrnęli przez poprzednie teksty, tak łatwo się poddadzą.

No dobra, a czego tyczy się dzisiejsza lekcja? Cóż, pewnie każdy z Was (albo większość) miał w swej karierze "hackera" taki moment, że zmodyfikował np. ilość kasy w grze... i ku swemu zdumieniu uzyskał wartości... ujemne. Ujemna kasa?! Tak, w grach to możliwe. Czemu tak się dzieje - pisałem już o tym jakiś czas temu (przypomnę, że ma tu miejsce klasyczny "przekręt licznik" i tam odeślę zainteresowanych tym zjawiskiem czytelników. Dziś natomiast powiemy sobie w jaki sposób obliczyć sobie bezpieczną wysokość parametru, który wpisujemy w grę. Bezpieczny - czyli taki, który na pewno pozwoli uniknąć nam ujemnej kasy, a jednocześnie będzie odpowiednio wysokim zastrzykiem gotówki (czy czegoś, co modyfikowaliśmy), by skórka była warta wyprawki. A zatem...

Jak określić maksymalny stan kasy (czy innego parametru - no ale dla wygody przyjmijmy że to kasa)? Proste (gdy się zrozumie :))! Otóż najpierw określamy czy kasę zapisuje się w jednym, dwóch, trzech czy czterech bajtów). Teoretycznie jest to proste. Jedne bajt to $ FF (255), dwa to $ FF FF (65.535), cztery zaś to $ FF FF FF FF (4294967295). Tu uwaga - niektóre kalkulatory (jak np. ten w Dos Navigatorze) pokażą Wam, zamiast tej wartości, wartość "-1". No cóż, one też mają jakąś górną granicę "pojemności", nie?

Teraz uzyskaną liczbę dzielimy na 2. Wynik dzielenia (dla $FF FF będzie to $7F FF), to jest ta maksymalna górna wartość parametru, którą możemy wpisywać "w ciemno" w komórki (naturalnie gdy podany parametr zajmuje dwa bajty), bez najmniejszego ryzyka, że uzyskamy ujemną wartość.

Uwaga: gdy dana gra robi takie numery (tj. z ujemną kasą) nie radzę jednak wpisywać tej uzyskanej, najwyższej wartości dodatniej (czyli np. 7F FF). Czemu? Choćby temu, że czasem jednak uda się zarobić jakąś kasę (czy zwiększyć wartość danego parametru, nawet niechcący!), i w efekcie co - przekręcimy licznik i mamy znowu ujemną wartość. Morał: najlepiej wpisywać jakieś rozsądne wartości, tj. najpierw sprawdźcie ile ewentualnie można zarobić, a potem dopiero wpisujcie pomniejszoną o tę wartość kasę. Ja osobiście sugeruję, jako bezpieczną wartość, 2/3 maksymalnej dodatniej wartości wartości. Bo inaczej - heh, trzeba będzie ZMNIEJSZAĆ kasę, a chyba nie o to chodzi? Powtarzam ciągle i w kółko, że grzebanie w saveach gier to nie tylko modyfiowanie heksów ale też PRZEDE WSZYSTKIM przewidywanie skutków takich modyfikacji. Nigdy o tym nie zapominajcie.

Teraz część dla ciekawskich i zwolenników łamania głowy. Czy wiecie jak obliczyć maksymalną ujemną wartość kasy (ot, tak dla sportu?). Tzn. czy wiecie jak obliczyć jaka będzie największa możliwa do uzyskania ujemna wartość parametru? Czasem ta wiedza może się Wam do czegoś przydać, więc podam tu metodę, choć lojalnie ostrzegam, że będzie to najbardziej zawiły fragment moich wywodów. No ale kto chce - niech się głowi...

Teoretycznie sprawa jest bardzo prosta. Maksymalną wartość ujemną wyznacza się poprzez różnicę maksymalnej wartości bajtów i maksymalnej wartości "dodatniej kasy", zaś do wyniku uzyskanego wskutek tego działania dopisujemy znak minus.

Czyli

$FFFF - $7FFF = $8000 - 32768 = -32 768

Oznacza to, że dla wartości zapisanej w dwóch bajtach, największa ujemna wartość parametru to -32 768. A teraz proste: teoretycznie pytanko, które jednak może sprawić skołowanym przez te wywody mały problem. A brzmi ono tak: JAKĄ WARTOŚĆ NALEŻY WPISAĆ W KOMÓRKI TEJ GRY, BY UZYSKAĆ TAKĄ WARTOŚĆ? NO... Nie nie, nie oczekuje na podpowiedź, ponieważ pytanie jest zbyt oczywiste! Ale jak ktoś chce to może przysłać odpowiedź na kartce pocztowej, na adres redakcji, z dopiskiem "zagadka hackera". Postaram się ufundować jakieś przydatne upominki dla "grzebaczy" (powiedzmy, że macie czas na odpowiedź do końca wakacji). Ot, taki mini-konkursik dla najambitniejszych czytelników :).

Przy czym nigdy sprawa nie jest na tyle prosta, by obyło się bez problemów,. Tak jest i tutaj. Podzielenie FFFF przez 2 wale nie jest takie proste, gdyż 65535/2 nie daje przecież w wyniku liczby całkowitej. Mamy bowiem w efekcie liczbę 32767,5. I jak teraz potraktować ją interpretować? Otóż niektóre kalkulatory uznają ją za 32767, inne zaś za 32768. Należy to uwzględniać przy prowadzeniu obliczeń, tj. warto czasem sprawdzić jak dany kalkulator zaokrągla końcówki.

Inne wartości ujemne (kasy) można uzyskać odejmując od sumy maksymalnej wartości bajtów plus 1 (*) liczbę większą niż maksymalna wartość dodatnia i odpisania minusa na początku.
Czyli
$FFFF + 1 - >$7FFF = -xxxxx

Czemu dodajemy 1 do maksymalnej wartości bajtów? Otóż jest to właśnie wpływ zaokrąglania przez kalkulator wartości kończącej się na .5 (patrz parę akapitów wyżej). Ponieważ jak sam to czytam to bierze mnie rozpacz, że nie potrafię wyjaśnić tego przystępniej, to posłużę się przykładem. Załóżmy że w save wpisujemy wartości $ 77 98. Jaki będzie tego wynik? Otóż taki:

$FFFF +1 - $9877 = $6789 = 26505 = - 26505.

(I niech tylko ktoś nie pyta czemu zamiast 77 98 jest w działaniu 98 77, bo nie ręczę za siebie!).

Czyli wpisując 77 98 w komórki save, odpowiedzialne za kasę, w grze która "przekręca licznik" uzyskamy ujemną wartość -26505. UFFFF. Wszystko już jasne? Oby! Ciekawym ile osób nie poddało się do końca tego wywodu i nie cisnęło tego Plusa w kąt. No cóż, gdy mi to pierwszy raz tłumaczono, sam byłem bliski machnięciu ręką na to wszystko i odpuszczenia sobie edycji gier. Ale jeśli ja pojąłem (a z matmy to głąb byłe, co tu kryć!), to i Wy skumacie!
Pocieszę Was, ze już nic bardziej skomplikowanego Wam więcej nie zaserwuję. Ale dla tych, którzy wcześniej się poddali, mam taki ekstraskróconą wersję tej części wykładu.
A brzmi on tak:

Jeśli w grze masz ujemną kasę, to na wszelki wypadek nie wpisuj tam więcej niż 40% możliwej maksymalnej wartości. Czyli jeśli kasa zapisana jest w dwóch bajtach (czymi max to FF FF), to nie wpisuj tam więcej niż 40% od $FFFF, czyli 26214, czyli $ 6666. Wartość łatwa do zapamiętania, prawda? Wartości dla innych "objętości" stanu kasy (czyli zapisywanych w np. 1,,3,4 bajtach) obliczcie sobie już sami. Reszta, czyli obliczanie maksymalnej wartości ujemnej kasy itp. itd. nie jest Wam na razie do szczęścia potrzebna.

A teraz jak się to ma to praktyki? Cóż, przezorni będą wpisywać od razu bezpieczną wartość kasy i potem ew. patrzeć czy można ją zwiększyć. Ale jak znam życie, to i tak większość z Was będzie wstawiać od razu maksymalną wartość parametru (czyli FF x ileś tam komórek). A przy ewentualnych stanach ujemnych dopiero będzie zmniejszać je do obliczonych wedle tej metody wartości. Do tej pory robiliście to pewnie "na oko" - teraz zaś już wiecie jak i ile. I taki jest pożytek z tej wakacyjnej lekcji. Ostrzegam jednak, że ZAWSZE warto najpierw pokombinować w ilu max. bajtach jest zapisanych stan kasy. Mało kiedy jest ich więcej jak 3 - czasem jednak są tylko dwa, więc wpisując trzykrotnie FF możecie zmodyfikować przy okazji zupełnie inny parametr...

I tyle w tym miesiącu. Przemyślcie to sobie w spokoju (dlatego nie będzie w dzisiejszym wykładzie żadnych innych tematów).

Draco

PS. Wakacjeeee. Hurrrrrra!!!! Żeby tak można było sobie dopisać z $FF do wakacji, echhhhh :)))). Czy ktoś ma jakiś edytor do wakacji?

Wytrychy - część 3

Witajcie, maniacy grzebania w grach. Jakoś tak się złożyło, że w tym numerze Plusa omawiam nie tylko programy działające w DOS (czytaj: czyli ze screenów nici), to jeszcze są one (nie wszystkie...) raczej dość luźno związane z wprowadzaniem poprawek do gier. Tym niemniej polecam lekturę tej edycji "wytrychów", gdyż może okazać się, że te programy są dla Was bardzo ale to bardzo przydatne... Przypominam też, że wszystkie zamieszczone tutaj programy znajdziecie w następnym (czyli 08/99) numerze CDA, na Cover CD. A teraz już bierzemy się do roboty.

Game Wizard

Cóż, prawdę powiedziawszy chyba jeden z najdoskonalszych użytków służących do edycji gier. Pamiętacie jak kiedyś wzdychałem sobie do Action Replaya 3 (czyli takiej przystawki na Amigę o niesamowitych możliwościach?). Otóż Game Wizard posiada właściwie niemal wszystkie jego zalety! Mówiąc krótko: program jest rezydentny, czyli możliwa jest edycja gry już w trakcie grania. Umożliwia tworzenie specjalnych baz danych (dzięki czemu nie musimy za każdym razem edytować gry, a wystarczy wgrać tylko wcześniej zdefiniowane parametry). Można zrobić save/load gry w dowolnym miejscu (nawet jeśli gra tego nie umożliwia). Można nawet wpływać na szybkość gry; można nawet wyszukiwać wartości parametrów nie podanych jako wartości liczbowe (np. tylko na podstawie paska energii). A ponadto można sobie zrzucić obrazek z gry na dysk (czyli zrobić tzw. snapshoot). I to tylko niewielka część jego możliwości. Czyli co - program ideał???

Hymmm... takich nie ma. Gdy już pochwaliłem ten program, czas pomówić o jego słabszych punktach. Po pierwsze i najważniejsze - program jest pod DOS. Tylko i wyłącznie DOS (nie chodzi spod Windows oraz sesji DOS spod Windows). Po drugie jego obsługa nie jest szczytem wygody, choć nie jest też przesadnie skomplikowana (jest zresztą help i nawet specjalny tutorial). Po trzecie wersja shareware jest dość niemiłosiernie okrojona z wielu istotnych funkcji. Ona tylko, okaże Wam czym ewentualnie mógłby być program, gdybyście mieli go w pełnej wersji...

Ale nie wpadajcie w depresję - niedawno przecież omawiałem wersję GW pod Windows! Problem tylko w tym, że windosowska wersja Game Wizard nie jest tak rozbudowana jak wersja pod DOS i niektóre opcje poszły sobie "na grzyby". A szkoda...

PS. Ocena tyczy się raczej pełnej wersji, nie shareware. Tak się bowiem zdarzyło, że z dwa lata temu odżałowałem nieco kasy i mam jego "full version". Warto było!

Ocena: * * * * *
Prostota obsługi: * * *
Możliwości: * * * * *

Plusy: bardzo duże możliwości, help i tutorial
Minusy: tylko DOS, wersja shareware mocno okrojona

Wniosek: znakomity program dla tych, którzy lubią grać w stare gierki (czyli te pod DOS) i chcą nabyć pełną wersję programu. Wtedy to wręcz ideał. Dla tych, którzy uznają tylko Windows i nie zamierzają kupić pełnej wersji GW - strata czasu.

Trainers 3.0

Właściwie to nie powinienem omawiać tutaj tego programu, gdyż nie jest to sensu stricto program służący do samodzielnej edycji save. Jest to raczej półautomatyczny pack trainerów. Co przez to rozumiem? Otóż wystarczy wrzucić ten program do katalogu z grą, po czym wybrać w odpowiednim menu tytuł tej właśnie gry (o ile jest takowy). Resztę zasadniczo robi już sam program - tj. wprowadza odpowiednie poprawki (najczęściej w save). Mimo że jest to tylko demo, to w menu jest całkiem spory wybór 65 gierek, zaś autorzy obiecują aktualizację programu po jego rejestracji. No właśnie - wyszło szydło z worka - to polski program. A polskich programistów należy popierać, stąd ta (bezinteresowna!!!) reklama. Tym bardziej, że cena za pełną wersję programu jest dość umiarkowana. W programie jest polski help. Oprócz poprawek Trainers ma też wbudowane parę naście trainerów oraz jest "foolprof", czyli odporny na błędy użytkownika przy tej w sumie dosć delikatnej operacji (na czym to polega - poczytajcie sobie w dokumentacji). Pełna wersja to będzie co najmniej 100 możliwych gier do automatycznego cheatowania (teraz pewnie już więcej). Wprawdzie program działa pod DOS, ale chodzi też w sesji DOSa spod Windows.

Ocena: * * *
Prostota obsługi: * * * *
Możliwości: * * *

Plusy: trywialnie prosty, nie trzeba praktycznie nic umieć :); program po polsku

Minusy: cóż, samemu nic nie można robić, skazani jesteśmy na poprawki wprowadzone przez autorów

Wniosek: dla graczy, którzy nie mają ambicji by samemu grzebać w grach (lub brakuje im umiejętności) jest to strzał w dziesiątkę. Obsłużyć go (bez obrazy...) będzie w stanie nawet średnio inteligentny szympans :). Dla tych, którzy jednak wolą samodzielne poprawki, to ten program jest praktycznie bezużyteczny.

Ripper 48

No tak, skoro już zdryfowaliśmy z tematu to brnijmy dalej :). Ten program też zasadniczo nie służy do modyfikacji czegokolwiek w grze. A co robi? Sama nazwa chyba to już sugeruje - on po prostu wycina z danej gry (programu, dema scenowego), to na czym może nam zależeć. A są to chociażby moduły muzyczne w rozmaitych formatach, animacje, pliki wave, grafiki itp. itd. Może to i nie ma nic wspólnego z modyfikowaniem gier - ale czasem chciałoby się choćby "wyciągnąć" jakąś extra melodię z gier, sampelek z modka, czy inny bajerek. Nie?

Ponieważ o możliwościach Rippera 48 wyraziłem się dość enigmatycznie, to tutaj nieco więcej o tym, co potrafi:

Rozpoznawane formaty:
* grafiki: GIF, JPG, PCX, BMP, TGA, FLI, FLC, LBM, IFF
* midi: MID, CMF, MUS, HMI, HMP, XMI
* sample: VOC, WAV, SND, U8
* utwory muzyczne: AMF, S3M, STM, MOD, NST, DMF, XM, OKT, PSM, MTM,PTM,ULT,FAR

To bynajmniej nie jest wszystko co potrafi Ripper - no ale ja tu mam robić przegląd programów, a nie jego reklamę czy kurs obsługi. Po resztę odsyłam do dokumentacji. Ostrzegam jeszcze tylko, że program jest z tych trudniejszych w obsłudze i raczej "pod" programy DOSowe.

Ocena: * * * * *
Prostota obsługi: * *
Możliwości: * * * * *

Plusy: bardzo duże możliwości
Minusy: raczej DOS, trudna obsługa,

Wniosek: nic dla typowego "game-hackera" ale bardzo dużo dla tych, którzy lubią sobie pogrzebać w programach nie tylko celem wprowadzenia jakiejś poprawki. Bardzo wskazany dla miłośników sceny komputerowej i muzyków scenowych. Prywatnie polecam.

Sniper

Na początek mała zagadka - w jakim języku napisana jest dokumentacja tego programu? Ja, prawdę mówiąc, mam z tym poważny zgryz. No bo czy ktoś wie w jakim języku mówią w Indonezji??? W każdym razie jest to język totalnie dla mnie niezrozumiały :). Ale w przebłysku geniuszu pojąłem, że program ów jest niczym innym jak... czymś bardzo zbliżonym odo omówionego w tym numerze Trainersa. Mówiąc krótko: jest to półautomatyczny autotrainer, mający w "magazynku" z kilkadziesiąt cheatowanych gier. Wspominam o nim głównie dlatego, że autor wyraźnie preferował gry strategiczne (i to całkiem głośne), zatem jeśli jesteś ich fanem, to nic tylko skorzystać z możliwości Snipera. Swoją drogą albo ten indonezyjski (?) jest bardzo spokrewniony z angielskim albo też autor pisał takim slangiem angielsko-indonezyjskim (stawiam na drugą możliwość), gdyż w dokumentacji nietrudno znaleźć tak listę gier, jak i efekty poprawek, które wprowadzi ten program. Polecam lekturę, szczególnie fanom gier z serii Sim, Tycoon, X-Com etc. Wprawdzie i tu obsługa nie należy do najwdzięczniejszych - no ale bez pracy nie ma kołaczy...

PS. Przy ocenie wziąłem pod uwagę gusta typowego gracza, ja i fana strategii, więc nie zdziwicie się, że są dwie oceny...

Ocena: * * /* * * *
Prostota obsługi: * *
Możliwości: * * *

Plusy: dużo klasycznych strategii do cheatowania
Minusy: dokumentacja w dziwnym języku, brak możliwości wprowadzenia własnych poprawek

Wniosek: program zasadniczo tylko dla fanów (cheatowania) strategii i klasycznych RTSów. Dla innych jest bezużyteczny. A i fanom wyciśnie parę kropli potu na czole...

C'ya!

Zobaczymy się w następnym Plusie... (jak się zdaje już po wakacjach...).

Draco

LISTY

By nie zabierać cennego miejsca, tego-numerowy wstęp będzie poświęcony sprawom organizacyjnym. Dostaliśmy bowiem parę listów, w których chwalicie się swoimi osiągnięciami. Cieszymy się oczywiście waszym szczęściem, ale jeśli zależy wam na ich publikacji, to postarajcie się o nadanie im formy poradnika - tak by mogli z tego skorzystać inni. Przy takim podejściu (i względnej świeżości tytułu) publikacji możecie być praktycznie pewni! A teraz już same listy.

Kocham was, nie zmieniajcie się. Bez waszych solucji i poradników chyba ze trzy razy umarłbym na resecie. Tipsy też się przydają.
PS. Draco, nie przejmuj się listem od tego @#$%^&. Wszyscy moi przyjaciele oraz ja uważają, że Poradnik Hackera jest stałą częścią Action Plusa. Bez niego to nie byłoby to samo!

Grzesiek Z.

I wcale się zmieniać nie zamierzam - co najwyżej na lepsze. Podobnie ma się sprawa z Poradnikiem - póki mi sił starczy, będzie stałym działem Action Plusa. Później pewnie zresztą też, tyle, że będą mnie musieli reanimować.

Draco

Piszę w sprawie gry Mortal Komat IV. Proszę o udzielenie informacji, jak walczyć ukrytymi postaciami (np. GORO). Jak uzyskać nowe ubrania dla zawodników? Czy moglibyście umieścić tipsy do tej gry?

Seba

Oto co wygrzebaliśmy:

Zmiana ubranek:
Naciśnij Start i dowolny z przycisków akcji, by zacząć obracać postacie na ekranie wyboru. Po dwóch rundkach zmienią swe kostiumy - jedynie Sonya i Tanya wymagają jeszcze dodatkowej, trzeciej rundki.

Walka jako Meat:
Rozpocznij Group Mode i skończ grę wszystkimi szesnastoma postaciami. Teraz wybierz dowolną z postaci i rozpocznij walkę. Będziesz walczył jako Meat, acz-kolwiek zachowasz wszystkie ciosy i zdolności uprzednio wybranej postaci.

Walka jako Goro:
Musisz ukończyć grę jako Shinnok. Następnie przejdź na ekran wyboru postaci i wybierz ukrytą ikonę trzymając wciśnięty klawisz RUN, a potem po kolei: UP, UP, UP, LEFT (podświetli się ikona Shinnoka) i BLOCK (ciągle trzymając RUN).

Walka jako Noob Saibot:
Musisz ukończyć grę jako Reiko. Teraz wpisz kod 012 012 w trybie vs. Wyjdź z niego, wejdź na ekran wyboru postaci i wybierz kolejną ukrytą ikonę trzymając wciśnięty klawisz RUN, a potem po kolei: UP, UP, LEFT (podświetli się ikona Reiko), a następnie BLOCK (ciągle trzymając RUN).

Wybranie planszy w trybie Single:
Wejdź do menu trybu Practice i wybierz planszę poprzedzającą twego ulubieńca. Rozpocznij walkę treningową, ale od razu z niej wyjdź. Teraz wystarczy, że normalnie rozpoczniesz walkę w trybie Single.

Kombat Kody:

111-111	*"Free Weapon" - na początku walki na środku planszy ląduje jedna z broni.*
444-444	*"Armed and Dangerous" - rozpoczynasz walkę z wyciągniętą bronią.*
666-666	*"Silent Kombat" - wyłącza muzykę w tle.*
050-050	*"Explosive Kombat" - po ostatnim ciosie przegrany miło wybucha.*
222-222	*"Random Weapons" - rozpoczynasz walkę z losowo wybraną bronią*
123-123	*"No Power ??" - rozpoczynasz walkę z energią minimalnie większą niż poziom DANGER*
555-555	*"Many Weapons" - na planszę spada deszcz broni*
060-060	*"No Rain" - wyłącza deszcz padający na planszy Wind World*
002-002	*"Weapon Kombat" - gracze nigdy nie odrzucają swych broni*
020-020	*"Red Rain" - na planszy Wind World zamiast wody z nieba leje się coś czerwonego...*
010-010	*"Maximum Damage Disabled" - wyłącza limit maksymalnych obrażeń dla Combosów*
110-110	*"Throwing and Max Damage Disabled" - wyłącza rzuty i ograniczenie maksymalnych obrażeń przy Combosach*
011-011	*"Kombat Zone: Goro's Lair" - grasz na planszy Goro's Lair*
022-022	*"Kombat Zone: The Well" - grasz na planszy The Well*
033-033	*"Kombat Zone: Elder Gods" - grasz na planszy The Elder Gods*
044-044	*"Kombat Zone: The Tomb" - grasz na planszy The Tomb*
055-055	*"Kombat Zone: Wind World" - grasz na planszy Wind World*
066-066	*"Kombat Zone: Reptile's Lair" - grasz na planszy Reptile's Lair*
101-101	*"Kombat Zone: Shaolin Temple" - grasz na planszy Shaolin Temple*
202-202	*"Kombat Zone: Living Forest" - grasz na planszy Living Forest*
303-303	*"Kombat Zone: The Prison" - grasz na planszy The Prison*
001-001	*"Unlimited Run" - masz nieograniczony licznik biegania*
313-313	*"Kombat Zone: Ice Pit" - grasz na planszy Ice Pit*
321-321	*Big Head Mode (No actual on-screen text) - postacie mają nieco przerośnięte głowy*

Na tym niestety Budkę musimy zakończyć, bo ktoś wrzucił nam na stronę nie naszą ramkę, ale odbijemy to sobie po wakacjach.

Podpowiadacz de Sufler

Poprawki do gier:

Star Wars Rogue Squadron

W katalogu Playerprofiles są dane o graczu. Edytujcie je. Pod adresem 32 macie numer misji (00 - 1, 01- druga itp. aż od 0F).

Pod 31 - status (rank). Wpiszcie
00 = Trainee
01 = Cadet
02 = Ensign
03 = Officer
04 = Lieutenant
05 = Flight Leader
06 = Captain
07 = Squad Leader
08 = Gold Leader
09 = Major
0A = Commander
0B = Colonel
0C = General
0D = Line Admiral
0E = Fleet Admiral
0F = Supreme Allied Commander

Od 53 do 57 mieszczą się odznaczenia, wpisując w dany heks odpowiednią wartość, uzyskacie:
0 = No Medals
1 = 1 Bronze
2 = 1 Silver
3 = 1 Gold
4 = 1 Bronze
5 = 2 Bronze
6 = 1 Bronze i 1 Silver
7 = 1 Bronze i 1 Gold
8 = 1 Silver
9 = 1 Bronze i 1 Silver
A = 2 Silver
B = 1 Silver i 1 Gold
C = 1 Gold
D = 1 Bronze i 1 Gold
E = 1 Silver i 1 Gold
F = 2 Gold

Przy czym można sobie pójść na całość i zapełnić te heksy samymi F. ;)

Baldur's Gate

Edytuj plik baldur.gam w katalogu save.

STR	**- 044C i 044D zmień to na (kolejno) 12, 63**
DEX	**- 044E zmień to na 12**
CON	**- 044F zmień to na 12**
INT	**- 0450 zmień to na 12**
WIS	**- 0451 zmień to na 12**
CHA	**- 0452 zmień to na 12**

Ps. nie radzimy zmieniać tam wartości na więcej niż $12!

Kasa: 0018, 0019 zmień na to FF, FF

EXPERIENCE: nie można przekraczać - modyfikując parametry - wartości $015BA8! Czyli: Odszukaj adres 022C - wpisuj w kolejne komórki wartości A8 5B 01 (osobiście radzę nieco mniejsze - a czemu to powinniście wiedzieć po lekturze tej edycji poradnika...)

Barrage

W folderze JUNK znajdź OPTIONS.DAT. Edytuj go, w heksie 414 zaczynają się adresy odpowiedzialne za dostęp do misji. Zmień je na FF FF FF, a masz dostęp do wszystkich levelów...

Resident Evil (PC)

1. Grając kobietą weź pistolet (gun lub pistol).
2. Zrób save
3. Edytuj save.
4. Znajdź ciąg znaków 020f
5. Pierwszy bit (02) odpowiada za rodzaj broni, drugi - za ilość amunicji. Zatem

02ff = pistolet z max. amunicją
03ff = shotgun z max. amunicją
04ff = colt python z max. amunicją
06ff = miotacz ognia z max. amunicją
07ff = bazooka z max. amunicją
0aff = ROCKET LAUNCHER z max. amunicją

Imperialism

Zsaveuj grę po pierwszej turze. Przelicz kasę na heksy. Znajdź w save nazwę swego kraju. Kasa jest o (mniej więcej) 79-82 komórki od ostatniej litery nazwy danego kraju. Dalej już wiesz co robić...

Shadows of the Empire

Edytuj plik z rozszerzenie xxx.soe (gdzie xxx = imię pilota). Ale wcześniej zapisz sobie ile masz żyć. Teraz odnajdź tam tę wartość (np. 05) i - zmień. Radzę nie wpisywać więcej niż 100 żyć.

Jedna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trainerów, patchy. Drivery, mnóstwo programów narzędziowych (np. do ściągania screenów, tworzenia trainerów, cheatowania gier, modyfikacji save). Tamże kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do: *FIFA, Rainbow Six, NFS 3* i innych gier, użytki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... W sumie kilkaset Mb atrakcji!!! Z "Tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

Cena: 25,00 zł.



Dostępne archiwalia Action PLUS

6/98 cena 3,50

Solucje:
Reah
Książę i Tchórz
Monty Python's The Meaning of Life
Interstate '76: Nitro Riders
Starcraft cz. 1
Archimedean Dynasty

Poradniki:
Starcraft
Blood Omen: Legacy of Kain
Age of Empires

10/98 cena 3,50

Solucje:
Black Dahlia cz. 3
Conflict/Descent: Freespace
Hopkins FBI
M.A.X. 2
Unreal - wersja krótka
X-Files

1/99 cena 3,50

Instrukcja: F/A-18 Hornet 3.0
Solucje:
Age of Empires: Rise of Rome
Dune 2000
Fallout 2
Half-life
SIN
Tomb Raider III cz. 1
Trespasser
Poradniki:
NHL '99
Railroad Tycoon 2
Hacker
Poradnik Hackera cz. 1

3/99 cena 3,50

Instrukcje: FX-Fighter,Motor Mash
Solucje:
Baldur's Gate PL
China
Emergency PL
Future Cop
Myth II: Soulblighter
Resident Evil 2
Return to Krondor
Thief: The Dark Project cz. 1
Poradniki:
Carmageddon 2
Knights&Merchants PL
Hacker:
Budka Suflera
Magic Trainer cz. 2
Poradnik Hackera cz. 3

4/99 cena 3,50

Instrukcja: Spec Ops: Ranger Assault
Solucje:
Blood 2: The Chosen
Oddworld: Abe's Exoddus
Redguard
Starcraft: Brood War
Thief: The Dark Project cz. 2
Tom Clancy's Rainbow Six
V2000
Worms: Armageddon
Poradniki:
Close Combat 3
Gangsters: Organized Crime
Hacker:
Budka Suflera
Magic Trainer cz. 3
Poradnik Hackera cz. 4

5/99 cena 3,50

Instrukcja:
Dark Colony

Solucje:
Shogo: MAD PL
Delta Force
Turok 2: Seeds of Evil
Oddworld: Abe's Exoddus cz. 2
Worms Armageddon cz.2

Poradniki:
Alien vs. Predator cz. 1
SimCity 3000
Alpha Centauri
Poradnik Hackera cz. 5
Wytrychy cz. 1
Budka Suflera
Tipsy

Zamawiam płytę:
TIPSOMANIAK........ 25,00 zł
I/lub
Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

....
podpis zamawiającego

proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: ....
Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:
TIPSOMANIAK........ 25,00 zł
I/lub
Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:
TIPSOMANIAK........ 25,00 zł
I/lub
Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:
TIPSOMANIAK........ 25,00 zł
I/lub
Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: ....
Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na przekazie.
3. Pytania odnośnie zamówienia proszę wyjaśniać telefonicznie (071) 3437071 w. 338 w godz. pn 9-15 w pozostałe dni 9-11 lub wysłać pocztą elektroniczną na adres: dan@silvershark.com.pl

....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego
zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego ....



Pokwitowanie dla posiadacza rachunku
zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla banku
zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla poczty
zł .... gr ....
słownie złotych .... groszy jak wyżej
wpłacający ....
Dokładny adres ....
PIN: ....
na rachunek SILVER SHARK sp. z o.o. BZ II O/WROCŁAW NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę zł ....
podpis przyjmującego ....

platforma: PC

Tipsy

Aliens vs. Predator

Naciśnij jednocześnie tyldę (~) i F12. Wpisz kod, naciśnij Enter.

•MARINE

alienbot - masz bota - aliena!
freakoftheuniverse - God mode
giveallweapons - broń i amunicja
god - God mode
light - światło wokół gracza
marinebot - bot (marine)
observer - Observer mode on/off
predobot - bot (Predator)
showcoords - koordynaty
showfps - Fps

•PREDATOR

gimme_charge - energia na maxa
skullcollector - God mode
giveallweapons - broń i amunicja
god - God mode
light - światło wokół gracza
marinebot - bot (marine)
observer - Observer mode on/off
predobot - bot (Predator)
showcoords - koordynaty
showfps - Fps

•ALIEN

theonedeadlycreautureevercreated - God mode
giveallweapons - broń i amunicja
god - God mode
light - światło wokół gracza
marinebot - bot (marine)
observer - Observer mode on/off
predobot - bot (Predator)
showcoords - koordynaty
showfps - Fps
winneroftheonegreatbattleoftheuniverse - wpisz, nie pożałujesz!!!!

Uwaga: gdyby kody nie działały - najpierw naciśnijcie Enter, wpiszcie kod, a jeśli nadal nie działają: Enter, kod, Enter.

Big Game Hunter 2

Auto Camera - w czasie gry naciśnij CTRL (i trzymaj), teraz wciśnij Alt-C.
Zdrówko - j/w (czyli trzymamy CTRL) i naciśnij H
Namierzanie - j/w i naciśnij B.
Wiatr - j/w i nacisnij W
Śnieg - j/w i anciśnij S
Deszcz - j/w i naciśnij R
Kasa - kliknij na money i naciśnij jednocześnie CTRL, Alt, M.

Biosys

Wpisz podczas gry: silverfeather by włączyć cheat-mode. Teraz wpisz:

banana - jedzenie
water - woda
tzing - leczenie
immortal - nie musisz jeść i pić, nie chorujesz
ff - skok do przodu o godzinę
zz - skok do przodu o kilka godzin
gotoXXX - skaczesz do lokacji xxx (np. r1, r2 dla rainforest itd.). Po wpisaniu naciśnij Enter.

Bubble Hero 2

Kody do leveli:

ONE PLAYER MODE:

Stage 2 - green, yellow, blue, yellow
Stage 3 - red, green, blue, yellow
Stage 4 - blue, green, yellow, blue
Stage 5 - blue, yellow, red, green
Stage 6 - red, yellow, red, blue
Stage 7 - yellow, green, green, red

TWO PLAYER MODE:

Stage 2 - yellow, blue, red, blue
Stage 3 - green, yellow, red, blue
Stage 4 - red, yellow, blue, red
Stage 5 - red, blue, green, yellow
Stage 6 - green, blue, green, red
Stage 7 - blue, yellow, yellow, green

Carnivores

Wpisz debugon podczas gry. Teraz masz nieskończoną amunicję, lawa ci nic nie robi, a dinozaury ignorują Cię - dopóki nie strzelasz. Ponadto możesz używać kombinacji klawiszy:

CTRL - poruszasz się szybciej
SHIFT+S - a teraz wolniej
CTRL+N - długie skoki
SHIFT+T - ilość fps
TAB - pełna mapa

Expendable

Odpal grę z dopisanymi do linii komend parametrami, (np.C:\Expend\go.exe" -whostayedlate):

-mumford - Hodspodkins Mode
-whostayedlate - Rockhard Mode
-whostayedlateagain - EasterEgg Mode

W czasie gry naciśnij "-" na klawiaturze numerycznej i wpisz: bod - aktywizuje cheat mode. Teraz wpisz:

mrbenn - skok o level
zippy - god mode
bucketofchicken - widzisz więcej
babapapa - ekstra kredyty
crystaltips - dodatkowe życie
dunky - hi-score
albertofrog - dodatkowy power-up
bing - wyłącza cheat-mode

Uwaga: jeśli po aktywizacji cheat-mode wpisywane cheaty nie działają, również poprzedzaj je wprowadzonym z klawiatury nume-



rycznej znakiem "-". (Naturalnie bez cudzysłówów!).

F22 Lightning 3

By skorzystać z cheatów, wciśnij CTRL+ENTER, wpisz odpowiedni kod (małymi literami - ma to znaczenie!), a następnie potwierdź go Enterem.

the truth is out there - nieskończona amunicja
fight the future - uzupełnia obecnie posiadane uzbrojenie
black oil - uzupełnia paliwo
trust no one - God Mode
i want to believe - kolizje ci niestraszne
this isnt happening - naprawa wszelkich uszkodzeń
ghostpit - latasz czymś całkowicie niewidzialnym

FIFA '99

Kiedy strzelisz bramkę, naciśnij:

D - głośne bębny
A - trąbka
S - krzyk z trybun
W - normalne bębny

Flight Unlimited 2

Wyróżnianie granic celu misji:

Naciśnij SHIFT+ALT+A, a wokół miejsc, przez które musisz przelecieć pojawi się obwódka z niewypełnionych wielokątów.

Bonusowy samolot:

Rozpocznij lot w trybie quick flight. Następnie naciśnij trzy razy klawisz M, by wrócić z powrotem na ekran quick flightu. Wybierz opcję "Aircraft", by dostać się do nowej latajki.

Temat ze Star Treka:

W czasie lotu wpisz sulu, a z głośników popłyną znane z pewnych filmów dźwięki.
Future Cop L.A.P.D.

Naciśnij F10 i (trzymając go) wprowadź poniższe kombinacje klawiszy.
By wyłączyć cheata naciśnij F10 i trzymając go naciśnij F6. Naraz można korzystać tylko z jednego cheata!

[F2] [F1] [F4] [F3] - osłony (regeneracja)

[F2] [F4] [F1] [F3] [F1] [F3] [F4] [F2] - przeładowanie broni 0
[F4] [F3] [F1] [F2] [F4] [F3] [F1] [F2] - przeładowanie broni 1
[F2] [F1] [F2] [F4] [F2] [F1] [F3] - przeładowanie broni 2

Kody do leveli:
Level 2 - TAFRGYBIRR
Level 3 - CRGRGYBLRY
Level 4 - FUMRGYBLRL
Level 5 - SIFUGOBLLR
Level 6 - TAGUGOBLLY
Level 7 - CRMUGOBLLL
Level 8 - FEMUGOBYSL

FX Fighter Turbo

Wszystkie postacie mają specjalne ciosy, które można wykonać stosując kombinacje:

przód-przód-cios
przód-tył-cios
góra-cios
dół-cios

Można także dowolnie zmieniać położenie kamery: trzymając HOME kieruj strzałkami w boki oraz klawiszami PAGE UP i PAGE DOWN.

Grand Slam Turkey Hunt

Wpisz podczas gry

gstracker - widzisz zwierzynę na mapie
gsfind - najbliższa ofiara
gscallin - więcej indyków
gslock - jesteś tuż obok indyka
gsflash - chodzisz szybciej
gsdeadeye - kamera na strzale

Megaman X4

Maksymalny pancerz
Na "charcter screen" naciśnij dolny klawisz kursora i naciśnij Enter podczas wyboru X. Teraz idź do Web Spider's i podnieś leżący tam pancerz na nogi (leg armoour). I masz Ultimate Armour + parę innych ciekawostek...

Graj jako Dark Zero
Podczas wyboru postaci (Zero) trzymaj wciśnięty dolny klawisz kursora - a będziesz miał postać Dark Zero.

Midtown Madness

Odpal grę z dopisanymi do linii komend parametrami:

-allrace - wszystykie wyścigi
-allcars - wszystkie samochody

Można też dopisywać oba parametry jednocześnie, np. C:\Midtown\midtown.exe" -allcars -allrace

Rollercoaster Tycoon

Do wpisania jako imię dowolnego z gości twego parku:

Chris Sawyer - robi zdjęcia kolejek
Simon Foster - maluje zdjęcia kolejek
Melanie Warn - zwiększa poziom szczęścia odwiedzających
John Wardley - jest wszystkim zachwycony
Katie Brayshaw - przyciąga innych zwiedzających
John Mace - płaci podwójne stawki za wszelkie przejazdy

Poniższe dwa sposoby nie na wszystkich wersjach działają, ale warto spróbować:

Dodatkowa forsa:
Przejdź na ekran finansów wciskając "F", a następnie pacnij w ENTERA i "M" - dostaniesz okrągłe 5000 zielonych. Niestety, można z tego skorzystać tylko raz w miesiącu.

Dostęp do wszystkich scenariuszy, kolejek oraz nieskończona forsa:
W głównym menu wciśnij i przytrzymaj SHIFTA, a następnie wpisz rct2 i potwierdź ENTEREM. Jeśli zrobiłeś to poprawnie, usłyszysz potwierdzenie.

Small Soldiers

W czasie gry wciśnij jednocześnie klawisze CTRL+SHIFT+X+S. Natępnie puść klawisz S, a później pozostałe - z lewej strony na dole ekranu ukaże się mrugająca przyjaźnie czerwona linia umożliwiająca wpisanie poniższych kodów:

toys # - ustala maksymalną liczbę dostępnych zabawek
clear - wyłącza fog of war
team # - ustala maksymalną liczbę twego teamu

Star Trek: Birth of the Federation

Aby zaktywizować cheaty: startuj grę z dodanym w linii komend poleceniem -Mudd (koniecznie przez duże M!), np. C:\BOTF\Trek.exe -Mudd). Teraz używaj klawiszy:

F9 - 100% wszystkiego, wszystkie badania
F10 - dużo kasy
F11 - odsłania mapę

A jako ciekawostka... wystartuj grę z dodanym w linii komend jednym z poniższych parametrów. Zobaczysz ciekawe obrazki.

Parametry: -bones; -gorn; -kirk; -picard.

Star Wars: The Phantom Menace

Podczas gry naciśnij bakspace, wpisz kod, Enter.

happy - silniejsza broń nr 3. Powtórne wpisanie - anulowanie cheatu.
from above - zmiany ujęcia kamer. Powtórne wpisanie - anulowanie cheatu.
naughty naughty - kamera zza pleców gracza. Powtórne wpisanie - anulowanie cheatu
perf - ilość fps on/off.
perfection - purpurowe "push force" teraz zabija... Powtórne wpisanie - anulowanie cheatu.
slowmo - coś dla ludzi z refleksem szachisty (wooolna aaakcjaaa). Powtórne wpisanie - anulowanie cheatu.
beyond cinema - movie mode
i like to cheat - wszystkie bronie + 500 amunicji do broni 2 i 4, 1 do broni 5 i 10 do broni 6.
give me life - zdrówko na 100. Nie stosuj więcej niż 5x w grze, bo możesz pożałować...
heal it up - j/w
gurshick - credits
iamqueen - grasz jako Queen Amidala.
iampanaka - grasz jako Captain Panaka.
iamquigon - grasz jako Qui-Gon Jinn.
iamobi - grasz jako Obi-Wan Kenobi.
i really stink - najniższy level trudności
donttttt - giniesz
drop a beat - dziwny efekt na ekranie... Ponowne wpisanie anuluje cheat

Thrust, Twist, & Turn

Modyfikuj skrór do gry (ikonkę na ekranie Windows) - czyli skró do TTT.exe. W linii komend dodaj parametr:

-? - dostępmy help
-codename:laamanen007 - bonusowy samochód
-accs - dostęp do wszystkich tracków (włącznie z Shadows Track).

A oto jak powinna wyglądać przykładowa modyfikacja (zakładamy, że grę mamy na C:)- c:\Thrust\TTT.exe -accs. Ponoć można też modyfikować pliki typu car*.sto i limo.sto, celem podkręcenia swych parametrów.
Aliens vs. Predator

Naciśnij jednocześnie tyldę (~) i F12. Wpisz kod, naciśnij Enter.

Warzone 2100

Kody działają wyłącznie z grą o wersji 1.01 i wyżej.

time toggle - zatrzymuje licznik czasu podczas misji
get off my land - wykańcza wszystkich wrogów na mapie
show me the power - dodaje 1000 jednostek energii
whale fin - to samo co powyżej
hallo mein schatz - skok do następnej misji
work harder - masz zakończone wszystkie aktualnie prowadzone badania (research)
double up - każda Twa jednostka jest 2x odporniejsza
timedemo - ilość fps
kill selected - wykańcza zaznaczoną jednostkę
easy - zmiana poziomu trudności na easy
hard - zmiana poziomu trudności na hard
shakey - ekran trzęsie się gdy jednostka wybucha
john kettley - zmiany pogody (śnieg, deszcz itd.)
biffer baker - niezniszczalne jednostki

A jeśli masz problemy z cheatami - spróbuj takiej metody (o ile umiesz modyfikować save'y gier...)

1. Zajrzyj do katalogu z save'ami gier.
2. Edytuj potrzebny Ci save.
3. W komórki 52-53-54 wpisz FF.
4. Wczytaj save - masz ponad 16 mln. energii!

Scan Vangis 2011 for www.retroreaders.maku.pl

Wakacje z CD-Action



Podwójne uderzenie !!!

2 miesiące luzu i 2 numery CDA!



Lipcowe i sierpniowe

wydania CDA do nabycia w kioskach na terenie całego kraju*

* lipcowy numer w sprzedaży od
20-tego czerwca
sierpniowy numer już od
20-tego lipca
wrześniowy CDA w kioskach od
20-tego sierpnia!

** A SŁONECZKO PRZYGRZEWA

www.silvershark.com.pl